SEVEN KINGDOMS II
THE FRYHTAN WARS

Crea, Governa e Distruggi!

I Fryhtan sono tornati più astuti e spietati che mai con un unico scopo: la vendetta. A te il compito di salvare il regno dalla distruzione.

- 15 specie di Fryhtan
- 12 nazionalità umane con proprie caratteristiche
- Unicità di ogni avventura assicurata dall'innovativo sistema Random Campaign Generator.

www.ubisoft.it

Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

gratisoft.it

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

WINDOWS CD-ROM PC

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

LA PRATERIA CI UCCIDE SOFTWARE PROTETTO

ENLIGHT SOFTWARE

L.9.900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NOVEMBRE

MENSILE - ANNO 3 N.11 - NOVEMBRE 1999 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO DISTRIBUTORE DEADIS

IN REGALO! UN GIOCO COMPLETO

ESCLUSIVA

FIFA 2000

IL PRIMO GIOCO DI CALCIO DEL NUOVO MILLENNIO!

ANTEPRIMA

GABRIEL KNIGHT 3

IL RITORNO DELL' INVESTIGATORE DELL'OCCULTO

PROVATI!
FIFA 2000
STARFLEET COMMAND
GUARDIAN OF DARKNESS
FLY!
FORCE 21
WH 40.000: RITES OF WAR
CRONACHE DELLA LUNA NERA
PREMIER LEAGUE STARS
LEGO RACER
PRINCE OF PERSIA 3D
UNREAL

RISOLTI!
SYSTEM SHOCK 2 1° Parte
DUNGEON KEEPER 2

DUE CD IN REGALO!

GIOCO COMPLETO! ROBORUMBLE

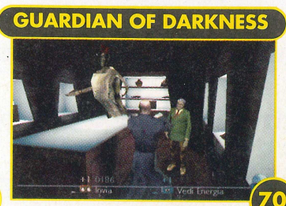
9 771125 601007 90011

PRINCE OF PERSIA 3D
MILLE E UNA NOTTE
SUL NOSTRO COMPUTER!

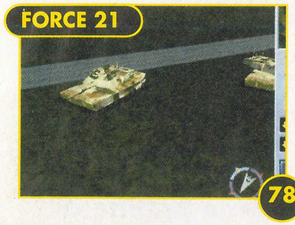
GIOCATI PER VOI

FIFA 2000 62

STARFLEET COMMAND 66


GUARDIAN OF DARKNESS 70

FLY! 74


FORCE 21 78

RITES OF WAR 80

CRONACHE D. LUNA NERA 84

PREMIER LEAGUE STARS 86

LEGO RACER 90

PRINCE OF PERSIA 3D 92

UNREAL 96

GLI SPECIALE DI QUESTO NUMERO:
GABRIEL KNIGHT 3
RAYMAN 2
C&C: RENEGADE
DRACULA
GTA 2

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

ASSISTANT PUBLISHER
Andrea "Il Conte™" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Finalmente, venerdì sera..." Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Vendemmia" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Buon Compleannol" Dente
Massimiliano "Spitfire" Rovati
Luca "Email" Spinelli
Claudio "Yea Yea, Good..." Tradardi
Antonio "Fuorigioco Passivo" Loglisci
Primoz "Non finisce mai.." Skulj

IMPAGINAZIONE
Davide «GMC.Caio [107 F.]» Candiani (Responsabile),
Loris "GMC.Raul [50 F.]" Lepore,
Sabrina "Rosticceria" Tedeschi

HANNO COLLABORATO
Alessandro "3 mesi" Polli, Marcello "Again" Cirillo, Simone "Speciale" Bechini, Marco "Kyriel" Andreoli, Nemesis, Cinzia "SMAU" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "Avventura" Camisana, Matteo "Scheda" Pavesi, Fabio "Grazie per la Casa" Paglianti, Yuri "Quietanza" Abietti, Luca "Keeper" Chichizola, Federico "Ben tornato" Peyrani, Alessandro "Esame" Galli, Simone "Lista" Gattamelata, Alessandro "La birra?" Germinasi, Stefano "Camicia alla Coreana" Merlini, Vincenzo "Neo Geo" Riggio

CD-ROM
Valerio Colombo
Giuseppe Barbasso
Roberto Guidi

DISEGNATORE
Roberto "Michelangelo" Fiaschi

FOTOGRAFO
Maurizio "Torneo" Brera

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 2018 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER
Claudio Cuna

CHIEF OPERATING OFFICER
Stefano Spagnolo

PUBLISHING DIRECTOR
Vittorio Manti

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ
Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a.
Fax 02/26005120

RESPONSABILE
Costantino Cialfi

SEGRETERIA
Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO
Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

PUBLISHING DIRECTOR
Vittorio Manti

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci

PRODUZIONE
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

DIFFUSIONE
Carlisa Mancini, Massimo Maroni,

STAMPA
Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998

Il Mio Castello Editore SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, PlayStation Plus, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1996. Tutti i diritti riservati. Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 20%
Una copia L.9.900
Numeri arretrati: L 19.800

ROBORUMBLE

Questo mese, Giochi per il Mio Computer offre ai propri lettori *Roborumble*, un eccezionale gioco di strategia completamente tridimensionale in cui dovremo controllare un esercito di robot!

PAG. 14

IL CALCIO DEL TERZO MILLENNIO

Puntuale come l'arrivo della stagione calcistica, arriva l'ennesimo capitolo della serie sportiva per eccellenza della Electronic Arts: *FIFA 2000*. E si parla di nuovo di capolavoro...

PAG. 62

IL RITORNO DEL PRINCIPE

Impugna spada e scheda 3D per il ritorno di uno dei titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi: completamente ridisegnato e dotato di una eccellente grafica tridimensionale, ecco *Prince of Persia 3D*!

PAG. 92

IL MISTERO E' SERVITO

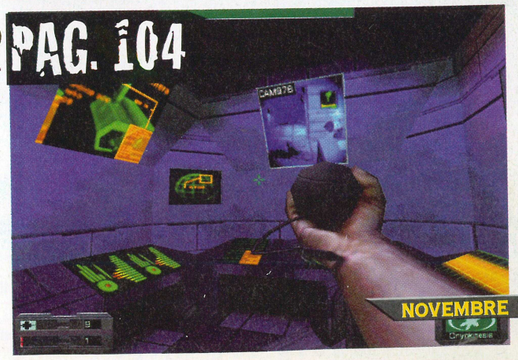
Finalmente torna sui nostri monitor il terzo episodio di una saga a dir poco... enigmatica: *Gabriel Knight 3* è quasi ultimato, e questa volta l'omonimo investigatore ci porterà nella più bizzara cittadina francese che la storia ricordi!

PAG. 40

PER GIOCARE MEGLIO

Scopriamo tutti i segreti di *Dungeon Keeper 2* grazie alla guida completa con strategie e consigli per tutti i livelli di questo magnifico gioco "da cattivi"! Inoltre, Giochi per il Mio Computer presenta, con un certo orgoglio, la prima parte della soluzione di uno dei giochi più difficili e belli degli ultimi anni: *System Shock 2*!

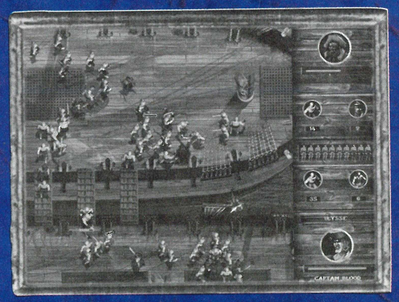
PAG. 104



Allarga i tuoi orizzonti, espandi i tuoi domíni, comanda le tue navi. Ora sei un corsaro.

www.microids.com

Corsairs GOLD



Partite all'avventura a bordo delle più grandi navi da guerra dell'epoca, per mari e per porti sconosciuti. Dal Mar dei Caraibi alle coste australi, al comando delle vostre navi (disegnate basandosi sui progetti originali), in compagnia del vostro equipaggio e del vostro coraggio.
Ai vostri ordini e lanciata alla conquista dei mari, un'intera flotta di cui avrete la **gestione completa**, dal morale dell'equipaggio alle attività commerciali che riuscirete ad avviare.

Dopo la prima versione di Corsairs è arrivata, più **potente** e con **più missioni, Corsairs Gold**.
Più di **50 missioni** nell'emisfero australe, campagne di conquista per conto delle quattro potenze marinare dell'epoca, Francia, Inghilterra, Spagna e Olanda e **5 missioni nella nuova modalità avventura** totalmente aperte, in cui voi sarete l'unico Comandante cui rendere conto.

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy® .
Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO

LEADER
Qualità Interattiva
ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE

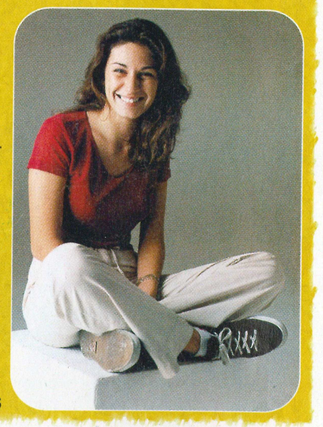
MICROÏDS
fallo per gioco.

LA POSTA IN GIOCO

Giochi per il mio Computer
La posta in gioco
Via Asiago, 45
20128 Milano

Per farmi pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui sopra oppure inviate le vostre E-Mail all'indirizzo nemesis@ilmioweb.it. Per aiuti nei giochi o per consigli tecnici, invece, l'indirizzo di posta elettronica è "tecnotrucchi@ilmioweb.it".

Miei stimatissimi lettori, la mia memoria non è più quella di una volta (e sono troppo pigra per andare a controllare sui numeri passati), quindi procederò come se non avessi mai espresso questo desiderio: nelle vostre email, specificate sempre se volete che l'indirizzo venga pubblicato o no! In caso non lo facciate, cercherò di regolarmi in base ai contenuti della lettera – pubblicando gli indirizzi di chi vuole trovare nuovi amici e nascondendo quelli di chi esprime opinioni "forti" in un campo o nell'altro – ma posso sbagliarmi. Quindi, da bravi, ditemi sempre quello che preferite che faccia.
Passando ad altro, ci terrei a sottolineare il fatto che la mailing list di GMC (che trovate su Internet all'indirizzo http://www.egroups.com/list/lanostralista) *non* è gestita da me, né da nessun altro membro della redazione – siamo ospiti come voi, e quindi non siamo autorizzati a fare alcunché: è il buon Stefano che si è accollato l'onere (e l'onore, naturalmente). Concludo con una nota di colore: dopo un sacco di tempo (come volano i mesi, eh?) sono riuscita finalmente a fare una nuova foto – anzi, un po' di nuove foto...



❤ NEMESIS

ALLA RICERCA DEL MISTERIOSO SERVER
Saluti a tutta la spettabile redazione di GMC,
È da poco che vi seguo (a dire il vero, è da poco che seguo riviste italiane che recensiscono videogiochi) e mi sono trovato di fronte a un grande dilemma, che alla fine mi ha portato a scrivere questa mail:
lo gioco da tempo in rete, cimentandomi per la maggior parte del tempo, in duelli aerei, strategici, di azione e altro contro giocatori statunitensi, olandesi, inglesi, tedeschi eccetera, affrontando di volta in volta il canonico problema (esclusi i server europei), del "ping" lento nelle connessioni. Oltretutto, le cose vanno complicandosi maggiormente quando magari duello con uno "yankee" cablato e veloce.

La domanda a questo punto è: ma è possibile che non esistano luoghi dove incontrare altri giocatori (italiani) con i quali connettersi direttamente, creare tornei e mondi dove duellare (come ad esempio deathlands.com per Heavy Gear 2*)?*
Spero in una risposta se avete materiale al riguardo (URL o cose del genere).
Cordiali saluti dal vostro Raistlin_74
Grazie e a presto.

Caro Raistlin, ci sono un *sacco* di server italiani, per quasi tutti i giochi. Mentre dartene una lista completa sarebbe un lavoro immane (e futile, visto che cambiano continuamente), posso darti un paio di suggerimenti per trovare quello che ti interessa. Potresti controllare sul gruppo di discussione it.comp.giochi, dove puoi trovare delle dritte importanti e utili. In alternativa potresti anche dare un'occhiata a Yahoo (http://www.yahoo.it), che riporta un elenco di siti italiani dedicati ai giochi online nella categoria dei giochi per computer/multiplayer. Un'ultima possibilità (ma non mi pare che *Heavy Gear 2* sia tra i giochi presenti) è l'ottimo Gamespy o programmi simili – si tratta solo di trovare quello che supporta il gioco che ti interessa. Se neanche così riesci a trovare un server adatto... scrivimi di nuovo!

L'ULTIMA PAROLA
Cara Nemesis,
Volevo rispondere a Carlo a proposito di FIFA 99*:*
"Vuoi un esempio di gioco di calcio migliore? Comprati una PlayStation e gioca a ISS Pro 98*, poi mi saprai dire".*
In quanto alla pirateria: sono d'accordo con la Dinamic Multimedia (infatti a casa ho qualsiasi PC Calcio *dal 4 in avanti e comprerò certamente anche* PC Calcio 7 Plus*). Sono d'accordo coi negozi che vendono usato (ho comprato* Viva Football a 49.000 £.*) e con la Gazzetta (ho comprato* Rayman*) nonché con voi (*Roland Garros 98 *è meraviglioso).*
Visto che faccio il compleanno tra poco (22 anni) potresti dirmi cosa comprare che ne valga la pena e che io non abbia già? Io pensavo a Gabriel Knight 2 *(a 49.000 mi sembra buono).*
Tanti saluti.
Fabio "Virus".

Mio caro Virus, tra la tua lettera e quella di Druso del mese scorso credo che i fan di *FIFA* si imbestialiranno non poco, comunque...
In compenso, sono molto contenta che le tue idee sulla pirateria siano queste (anche se ciò non mi impedisce di pensare che, se uno vuole fare il pirata, lo fa indipendentemente dal prezzo). Per quanto riguarda *Gabriel Knight 2*, ne abbiamo parlato giusto il mese scorso in "Giochiamo Spendendo Poco", e gli abbiamo appioppato un gran bel voto (4 su 5, se la memoria non m'inganna).

MEGLIO DELL'AUTOVELOX
Ciao, sono un abituale lettore della vostra rivista, che reputo molto interessante. Vorrei sapere se esiste su Internet un programma (magari in italiano) che mi renda nota la reale velocità di connessione in ogni momento.
Federico

Ciao Federico. Il programma che ti serve potrebbe essere Net.Medic, di cui puoi scaricare una versione di prova (non in italiano, però) dal sito http://www.vitalsigns.com – non solo sarai in grado di controllare la velocità costantemente, ma potrai anche sapere quali sono i "colli di bottiglia" della tua connessione e, in alcuni casi, risolvere i problemi del collegamento.

CONTINUIAMO COSÌ!
Cara Nemesis,
nel numero di Agosto hai risposto a Pascalos3 che non eri a conoscenza dei trucchi di FIFA 99*.*

Ebbene, bisogna andare su "modifica giocatore" e mettere i seguenti codici come nome:
JhonyG - gente scheletro
Atomic - l'arbitro dà la simulazione (premendo due volte la lettera "E")
ball - palla fiammeggiante
snow - bufera
Sillyheads - modalità grandi teste
Ciao!
Antonio M. "86"

Antonio, mio adorato! Queste sono le lettere che mi rendono una ragazza felice e appagata! Ragazzi, prendete esempio! E, Pascalos3, ringrazia Antonio (perlomeno, ringrazialo se i codici funzionano)...

UN REGALO APPROPRIATO
Ciao Neme, complimenti per la rivista molto ben curata e per le recensioni molto ben fatte.
Ti volevo fare 3 domande:
1) A Natale quanto costerà in linea di massima la Matrox G400?
2) Esistono dei trucchi per Need For Speed: Road Challenge*?*
3) Sulla rete ho trovato dei Lego (i celebri mattoncini Danesi) di "Guerre Stellari: Episodio 1". Che la Lucas abbia un accordo con la Lego?
Ciao da Simac (il gelatiere)
damble@tiscalinet.it

Comoda la forza di venti braccia, eh? Ahem... Dicevamo:
1) Non ne ho la più pallida idea, a essere sincera – probabilmente ci sarà un calo di prezzo, ma non saprei proprio dirti di quanto. Diciamo che un dieci/venti per cento potrebbe essere una stima ragionevole.
2) Mio buon gelatiere, prova a usare questi due codicilli (da inserire quando sei nel menu principale) e se non vanno, ne cerchiamo altri...
CARS – per avere tutte le macchine
TRACKS – per vedere tutte le piste
3) Direi proprio di sì – non credo che la Lego si metterebbe a fare qualcosa del genere se non fosse legalmente autorizzata. Fra parentesi, il Natale si avvicina, e la redazione gradisce molto i regali ispirati all'Episodio 1 (suggerimento, suggerimento)...

INCOGNITO?
Bellissima Nemesis, sono un lettore della vostra rivista da parecchio tempo e volevo raccontarti una mia deduzione. Il giorno 27 agosto, intorno alle 20.15, ero su uno dei server NGI di Team Fortress Classic*, la fantastica espansione di* Half-Life*. Ad un certo punto arriva una persona col tuo pseudonimo (Nemesis appunto). Io le chiedo se era italiana, lei mi dice di essere "english/greek" (infatti anche se il server è italiano è pieno di inglesi). Ora io mi chiedo: non era una copertura per non farti riconoscere dai pochi italiani che c'erano? Spero che tu non mi voglia uccidere per questa stranissima e improbabile deduzione, comunque ti mando tanti tanti complimenti per la rivista e per la tua bellezza.*

EliCA

Caro EliCA, temo di doverti deludere: non gioco a *Half-Life* su Internet (sono altri della banda che se ne occupano – soprattutto Paolo "Neon" Paglianti!)... Comunque, ti assicuro che, se mai dovessi incontrarti (nascosta dietro uno dei miei numerosi pseudonimi), te lo segnalerò personalmente...

AVVISO DI RECLUTAMENTO
Cara Nemesis
Ti scrivo per due motivi:
1) Volevo chiederti se esiste un canale su IRC di GMC o se intendete crearlo: sarebbe molto bello se ci fosse un luogo dove il lettori potessero confrontarsi sui vari temi della rivista e sarebbe un modo per fare nuove amicizie.
2) Io faccio parte di quel gruppo di persone che ama sfrecciare nei cieli virtuali a bordo di potenti caccia e sto cercando di creare una squadra di piloti per giocare a F22 ADF*. Per chi non lo sapesse il multiplayer in* F22 *è velocissimo anche con una normale connessione a 56K. Io ho provato anche a giocare con uno scozzese e si viaggiava senza scatti. Per chiunque volesse contattarmi il mio indirizzo email è Euromirc@hotmail.com: cerchiamo nuove reclute!*
Per favore, anche se lo spazio è poco, cerca di pubblicare la mia letterina: mi faresti un grossissimo favore.
Un bacione
Marco "EuroTT" in IRC

Caro Marco, i canali di IRC (un sistema di comunicazione istantanea di Internet, appunto diviso in "Canali", una specie di gruppi d'interesse) si possono creare e cancellare in un minuto, e non c'è bisogno di nessuna particolare autorizzazione o altro. Se vuoi, puoi farne uno tu, basta che poi lo dici in giro...
Per quanto riguarda *F22 ADF*, eccoti accontentato: ti auguro che i cadetti arrivino numerosi!

UN NUOVO SITO PER *UO*
Cara Nemesis,
sono un appassionato lettore della vostra fantastica rivista da più di un anno. Inutile dire che sei bellissima visto che ormai te l'hanno già detto 223.342 persone...
Ti sto scrivendo questa lettera per far conoscere a tutti i

SIAMO TUTTI BEARZOT...

Come è noto, l'Italia è il paese del CT (no, non so che cosa vuole dire, però lo dicono tutti, specie in occasione dei Mondiali di calcio)... Ne consegue quasi logicamente che le simulazioni di calcio manageriale sono uno dei generi più apprezzati. Abbiamo giusto qualche letterina che indaga sull'argomento...

Ave, o stupendo essere divino, chiamato da noi mortali Nemesis...
OK. Scusa per l'incipit un po' azzardato – spero di aver reso la tua bellezza ideale. Sono un veterano della vostra rivista, uno di quelli che ha fatto i salti di gioia quando ha visto la pubblicità del vostro primo numero su Il Mio Computer, per intenderci.
Premesso che sono un fan di Scudetto (Championship Manager, in Inghilterra*), voglio far presente una strana situazione. In Italia, "Il Gioco Manageriale" per eccellenza è* PC Calcio *(conosciuto nel paese di Coulthard come* Premier Manager*), che alla sostanza preferisce una buona grafica di gioco (unita però ad un'intelligenza artificiale patetica) ed un prezzo molto contenuto, mentre il gioco* CM3 *è snobbato da tutti o quasi – non solo dal grande pubblico, ma anche dagli esperti delle riviste, tra le quali anche la vostra. In Inghilterra, invece,* CM3 *viene considerato il Gioco Dell'Anno, secondo solo ad* Half-Life*. Il gioco della Eidos Interactive ha riscosso, nella terra di Albione, un grande successo non solo di critica, ma anche di pubblico, entrando nella cerchia dei classici, tra* Civ I *e* II*,* Half-Life *e* Quake*. Come è possibile una simile differenza?*
Mille grazie
Xain
P.S. Salutami il Conte (TM)!

Salve, amici di GMC, e ave a te, solare Nemesis, la tua luce mi abbaglia ogni giorno di più.
Sono un appassionato di giochi di calcio manageriale (ne ho almeno 6 o 7) e quando ho visto che sul numero di settembre avete indicato PC Calcio *come miglior videogioco in questo campo sono rimasto deluso. Secondo me infatti la serie di* PC Calcio *ha alcuni grossi difetti che si porta dietro da diverse edizioni.*
Il primo risiede nella facilità complessiva del gioco: con qualsiasi squadra infatti basta comprare sempre i soliti giocatori-rivelazione per avere in poco tempo una formazione fortissima e vincente, e il gioco quindi si riduce alla semplice gestione di catering e merchandising per aumentare i soldi in cassa.
Un ulteriore difetto sta nel metodo di simulazione delle partite, mi spiego: se ad esempio scegliamo di vedere il riassunto di una partita, assisteremo a una valanga di gol che porterà a risultati a dir poco improbabili; invece scegliendo di vedere solo il risultato, l'arbitro "impazzirà" e inizierà ad ammonire a destra e a manca arrivando ad una media di quasi un espulso a partita.
Io non ho ancora avuto il piacere di giocare a Scudetto 3*, ma trovo che già il suo predecessore, cioè il vecchio* Championship Manager 97-98 *(ancora oggi il mio gioco preferito) sia migliore.*
Certo in PC Calcio *si possono controllare vari aspetti che non si trovano nella serie* CM*, e questi potrebbero essere fondamentali per qualcuno, ma secondo me c'entrano poco col calcio.*
Io vorrei sapere l'opinione degli altri lettori, sperando di trovare qualcuno che la pensa come me, anche se so di essere in netta minoranza rispetto agli estimatori del gioco. Grazie per l'attenzione concessami e... alla prossima!
Zac Shar

I più attenti si saranno certamente accorti della mancanza di lettere a favore di *PC Calcio* – giuro che non l'ho fatto per partigianeria! Semplicemente, non ne è mai arrivata una che lo paragonasse a *Scudetto* senza porsi a favore di quest'ultimo... Quindi, esorto i tifosi di *PC Calcio* a mandarmi qualche bella letterina polemica – così ci divertiamo tutti!

POSTA

lettori di GMC un nuovo sito da me gestito sul bellissimo gioco Ultima Online*. Potete trovarlo a questo indirizzo http://www.multiplayer.it/ultima.*
Oltre a tantissime news, una guida completa per chi ha appena iniziato e file da scaricare, presto verrà messo a disposizione di tutti i visitatori un mondo completo per giocare finalmente ad Ultima OFFLINE *stile* Baldur's Gate*!*
Mi piacerebbe ricevere una tua valutazione del sito e del progetto…
Bacioni
Cavaliere Nero
Per informazioni
casi@mail1.tread.net

Caro Cavaliere (e dicono che la cavalleria non esiste più…), ho visto il tuo sito con estremo piacere, e con altrettanto entusiasmo comunico l'indirizzo a tutti gli appassionati. Per quanto il progetto *Ultima Offline*… beh, quello che a me piace di *UO* è l'interazione con gli altri giocatori, però immagino che anche giocarci un po' da soli, magari per allenamento o per scoprire il modo migliore per sbarazzarsi di quei fastidiosi Poison Elemental, non sarebbe male…

UN CONSIGLIO UTILE

Carissima Nemesis, mi chiamo Lory e vorrei dare un annuncio a tutti coloro che possiedono un collegamento Internet: provate a cercare nel sito www.tuttogratis.com, e scoprirete che è davvero tutto gratis – potete persino fare le copertine dei vostri CD musicali. Se volete contattarmi (speriamo), la mia e-mail è www.geocp@libero.it. Continuate così che siete fortissimi!

Lory, grazie per l'indicazione – sto cercando casa, i soldi scarseggiano e un po' di roba gratis mi farà certamente comodo…

QUASI PREOCCUPANTE

Cara, anzi… costosa Nemesis,
vorrei innanzitutto farvi i complimenti per la rivista ludica e informevole che leggo sempre con grande interesse. È una rivista molto utilitaria (peccato non abbia le ruote), ma passiamo all'uovo sodo…
1) Vorrei aggiornare il mio sistema con un PIII 450 MHz o con un K6III a 500 MHz (molto conveniente) ma prima di tutto vorrei sapere se il K6III è davvero un buon processore, quali sono le sue prestazioni nei giochi 3D rispetto al PIII a 450 o 500?
2) Secondo (terzo, quarto, quinto…) te, se nel mio sistema mettessi due moduli da 32 MB invece che uno da 64 andrebbe bene lo stesso? I 32 MB insieme costano meno di uno da 64…
3) L'ottavo nano era Brufolo o Subdolo?
4) Metterete un demo di Quake III *sul vostro CD un giorno?*
5) Quando recensirete Quake III *potreste mettere invece che un secondo cd un poster come regalo?*
6) È meglio mangiare una gallina oggi o due uova domani?
Ciao costosissima Nemesis.
Atlantis

Atlantis, innanzitutto ti faccio i miei più sentiti complimenti per la totale mancanza di ragionevolezza (e la notevole creatività) che traspare dalla tua missiva. Ora, trascurando le domande prevedibili (tipo "ma cos'hai mangiato/fumato/bevuto prima di scrivere"), passo a risponderti…
1) Gli AMD K6/III sono ottimi processori – ma se hai un po' di soldini da parte, ti suggerisco di prendere un Athlon – senza ombra di dubbio, a parità di MHz, è il processore più potente attualmente sul mercato.
2) Trovo sorprendente il fatto che due pezzi da 32 costino meno di uno da 64, comunque non dovrebbero esserci differenze di prestazione (purché la qualità della RAM sia la stessa, naturalmente).
3) Se non ricordo male si trattava di Cingolo (il nano militarista). O forse era Angolo (il nano geometra)…
4) Naturalmente, appena esce… Il problema è che quello che si trova in circolazione ora non è un demo, ma solo un "test", che siamo legalmente impossibilitati a mettere sul CD.

5) L'idea del poster è piaciuta – magari si può fare…
6) Secondo me, faresti meglio a prenderti un risottino in bianco, un'aspirina e metterti a letto…

LA LETTERA DEL MESE

CRITICHE SÌ, MA COSTRUTTIVE

Cara Nemesis,
seguendo la vostra rivista ed altre del settore da un po' di tempo ho pensato fosse giusto muovere qualche critica sul modo di recensire i giochi su GMC.
Secondo me, specie per quanto riguarda i giochi che meritano dal 7 in su, nella recensione viene privilegiato più l'aspetto della trama e dei contenuti dei giochi che non la descrizione di eventuali difetti, come la bassa intelligenza artificiale, problemi a livello di interfaccia o conflitti con processori. A volte pur essendo descritti, tali problemi vengono considerati poco rilevanti e non influiscono sul giudizio globale del gioco.
Inoltre, mi sembrerebbe più giusto inserire nei giudizi il mezzo voto, in quanto c'è differenza tra chi merita un bell'otto pieno e chi si assesta sul sette e mezzo; come a scuola, no?
Concludo precisando che la mia è una critica costruttiva e non toglie meriti alla vostra rivista; invito, inoltre, anche gli altri lettori a dire la loro.
Tanti saluti,
Marco di Taranto

Marco, Marco… Un giudizio completo sul gioco è una sintesi delle qualità e dei difetti di giocabilità, interfaccia, grafica e sonoro. Ogni prodotto viene quindi giudicato sotto molteplici aspetti, e sta al giudizio del redattore far prevalere l'uno sull'altro. Per quanto riguarda i voti, la questione è già stata sollevata più volte – anche internamente – e siamo sempre rimasti con il nostro amato sistema a punti interi. Questo per due motivi: primo, che i votini parziali e il commento dovrebbero essere sufficienti a discriminare due giochi anche se hanno ricevuto lo stesso voto; secondo (e molto più importante), Il Conte (tm) ha deciso che è così. Non vorrai mica contraddirlo, vero?

UN MUSICISTA…

Dolce Nemesis,
È INCREDIBILE! Da non credere! Sono rimasto sconvolto da tanta professionalità!
Ora, di riviste Giochi Per Il Mio Computer in tutta la mia vita di videogiocatore ne ho comprate solo un paio (anche perché gioco di più con la PlayStation non avendo una macchina aggiornata), ma devo dire che è davvero ben fatta e la cosa che mi lascia allibito è proprio questa. Come è possibile che i tuoi colleghi riescano a scrivere una rivista così avendo una figura mozzafiato come la tua che si aggira per l'ufficio?
L'unica risposta è che devono essere tutti molto professionali (o girano con i paraocchi per poter scrivere gli articoli e non buttare l'occhio su di te).
A parte tutto, cercherò di essere anch'io professionale e ti pongo un quesito da videogamer: sono un appassionato di giochi medioevali ed ho visto che sta per uscire Age of Empires II*. Potresti dirmi che caratteristiche tecniche sono necessarie per farlo girare, così so più o meno di quanto upgradare il mio PC, anzi che caratteristiche dovrebbe avere secondo te un PC per poter durare un po' di anni (forse è meglio mesi visto l'andazzo).*
Spero tu mi risponda e spero tanto non ti spaventi la dimensione della lettera tanto da non aver voglia di leggerla (in effetti ho scritto troppa roba).
AVREI PIACERE SE TU VISITASSI IL MIO SITO ALLA PAGINA: http://digilander.iol.it/narsid e mi dicessi cosa ne pensi della mia musica.
Saluti e ringraziamenti
Mario (da Torino)
PS: Ho dimenticato di mandarti un BACIONE e dirti che sei davvero molto carina, e questo non è scontato!

Bellissime! Sono riuscita a sentire un paio delle tue canzoni, e devo dire che sono davvero notevoli! Anche gli altri della redazione sono d'accordo con me – anzi, uno ha anche dichiarato che si metterà anche lui a distribuire in rete i suoi pezzi…
Parlando di *Age Of Empires II*, ti direi che un "normale" computer comprato di questi tempi dovrebbe andare bene (diciamo un Pentium II a 400, 64 MB di RAM e una buona scheda video). Naturalmente, si tratta solo di mie ipotesi, e staremo a vedere quello che succede quando esce il gioco completo…
Infine, la soluzione al tuo dubbio sulla professionalità dei miei colleghi è molto più semplice: stanno tutti a guardarmi mentre *io* lavoro – e loro non fanno niente tutto il giorno…

SE NON SI TRATTA DI LAVORO…

Possiedo un computer con processore Pentium II a 350 MHz e scheda video MATROX G200 AGP con 3dfx Voodoo 2, 64 MB di RAM e scheda audio AWE 64. Con questo sistema (da dedicare esclusivamente ai videogiochi) renderebbe di più una 3dfx Voodoo 3 3000 oppure una Matrox G400?
Grazie, spero in una vostra risposta.
Ottima la rivista, complimenti.
Ciao
Rosario

Caro Rosario, visto il tuo sistema direi che entrambe le schede hanno i loro vantaggi (e anche una bella TNT2 Ultra non sarebbe male) – comunque, se non ti servono caratteristiche particolari tipo il DualHead della Matrox o le uscite TV, forse la più indicata potrebbe essere proprio la Voodoo 3, che ha prestazioni ottime e un costo piuttosto limitato.

PROBLEMI OPERATIVI

Cara Nemesis,
Gradirei sapere se i giochi Rising Lands*,* Roland Garros *e i diversi CD di demo in omaggio con la vostra rivista possono essere installati su un PC con sistema operativo Windows NT.*
Già che ci siamo, potete dirmi se Tomb Raider II *funziona regolarmente anche su Windows NT?*
A presto
Giulia Tyzack

Cara Giulia, a seconda della versione di Windows NT che hai installata potresti essere in grado di giocare o meno – il problema è dovuto a DirectX, che NT supporta solo parzialmente (dato che NT 4.0 Workstation ne ingloba una versione piuttosto vecchiotta, la 2.0). La risposta, quindi, è: puoi giocare ai titoli che usano OpenGL o DirectX 2.0, mentre non puoi farlo con i giochi (come la maggior parte dei demo sul nostro CD) che richiedono versioni più recenti di DirectX. Volendo, puoi anche installare il Service Pack 4 (una specie di aggiornamento) di Windows NT, che porta la versione di DirectX alla 3.0, ma non cambia molto…

SALUTI DALLA RETE

Fantastica Nemesis, mi chiamo Andrea, complimenti per la vostra grande rivista, è completa, piena di suggerimenti e trucchi. Volevo chiederti: secondo te, perché in Italia le linee sono così lente e intasate?
Inoltre, per quanto riguarda i giochi mi chiedevo come fosse il gioco online in Command & Conquer: Tiberian Sun*? E com'è il gioco? Grazie.*
Vi saluto e ancora complimenti per la vostra rivista, saluti a GMC.Caio e a GMC.Kevorkian by (T.O.D)Westos…

Caro Andrea/Westos, innanzitutto ti dico che ho girato i saluti ai due balordi (che ricambiano con solerzia, sennò sono frustate). Venendo ad argomenti seri, invece…
Immagino che per "linee" tu intenda i collegamenti Internet – in questo caso la spiegazione è semplice: perché non ce ne sono abbastanza. Sostanzialmente, il collegamento principale tra Italia e resto del mondo ha una larghezza di banda limitata rispetto alle esigenze (e quindi non si riesce quasi mai a viaggiare alla massima velocità teorica) – e anche i collegamenti in Italia devono spesso passare attraverso "colli di bottiglia", a causa di un'organizzazione della rete poco decentralizzata.
Insomma, per ora non siamo messi benissimo, speriamo che le cose migliorino in futuro.
Invece, a proposito di *Tiberian Sun* ti consiglio di leggere la prova che ne abbiamo fatto, pubblicata giusto il mese scorso (ma l'avrai già letta, vero?)…

NIENTE DEMO, PER ORA

Ciao, sono un ragazzo di 28 anni e mi chiamo Aldo.
Prima di esporvi la mia richiesta voglio fare i complimenti a te e a tutti quelli che partecipano alla realizzazione di GMC. Ora arrivo al sodo. Sai dirmi dove potrei trovare il demo di Soldier Of Fortune*? Grazie mille.*
Ciao
Aldo
titti@netsystem.it

Esimio Aldo (a ventott'anni, sei praticamente un distinto gentleman con la bombetta, giusto?), *Soldier Of Fortune* è ancora al di là da venire per qualche tempo – e anche per il demo dovremo aspettare ancora un pochino.
Comunque, non ti crucciare: appena disponibile, lo piazziamo nel CD senza indugio.

SENZA CAMBIALI!

Ciao Nemesis, sono un vostro lettore dal primo numero, e vorrei avere delle informazioni sui giochi multigiocatore in Rete.
Quando si gioca in Internet con giochi tipo Half-Life*,* Unreal *o* Quake 2*, si paga solo il costo della telefonata o qualcosa in più? Inoltre, a cosa serve GameOnLine? In che senso è gratuito?*
Ti ringrazio anticipatamente per la tua attenzione e spero di avere una risposta.
SilverEye
jacopo85@iol.it
P.S. Continuate così, che siete i migliori!

Mio giovane SilverEye, solitamente non devi pagare nulla per giocare tramite Internet – la maggior parte dei server (tutti quelli che io abbia mai visto) dei giochi che nomini sono assolutamente gratuiti. Quello che paghi, insomma, è solo la telefonata (ed eventualmente il tuo abbonamento a Internet).
GameOnLine è un "servizio completo", nel senso che non devi collegarti al *tuo* provider Internet per utilizzare GameOnLine: puoi collegarti direttamente ai loro computer con il tuo modem (devi però installare un programma particolare per farlo, anch'esso gratuito), il che permette di avere velocità di connessione nettamente superiori ai soliti siti. In questo caso, "completamente gratuito" significa che devi pagare solo la telefonata…

STATISTICA E PROCEDIMENTI STOCASTICI

Prima di cimentarmi nella spiegazione del perché di questa missiva, voglio complimentarmi per la vostra eccezionale rivista (complimenti per la copertina del numero di luglio).
Seppur GMC sia una delle migliori riviste in circolazione (anche per il fatto di regalare ogni mese un gioco completo!), non posso fare a meno di segnalarvi giusto un paio di errori:
1) Nel numero di maggio '99 c'era una splendida recensione di un altrettanto splendido gioco: Silver*. Il problema sta nel fatto che, se si va a fare la media matematica, il risultato è 9 e non 8 come invece è stato riportato nel giudizio finale.*
2) Sul numero di giugno '99, nella recensione di Might and Magic VII*, nel riquadro dedicato ai requisiti di sistema, si trova invece il giudizio, uguale a quello al di sotto del suddetto rettangolo, con il relativo voto!*
Comunque, a parte questi due piccoli "errorucci" e all'assenza di un certo demo di un gioco chiamato Superbike *nel numero in cui era segnato, già segnalata da un attento lettore, non ne ho trovati altri, in tre anni nei quali seguo la rivista (credo che sia un numero trascurabile).*
Così per premio alla mia attenzione, chiedo a te, Nemesis, di essere pubblicato!
Roberto Cilia

Carissimo Roberto l'errore da te evidenziato ha una spiegazione molto semplice: il voto finale, come è stato detto più volte, non è la media matematica dei voti parziali, ma è un voto complessivo che soppesa sia questi, che il giudizio personale del recensore. Questo significa che il voto potrebbe essere più alto o più basso della media matematica, a seconda dell'opinione di chi lo ha provato e della sua impressione generale sul gioco. Parlando dello "strano caso dei requisiti tecnici scomparsi" (come lo chiamerebbe il buon dottor Watson), devi sapere che tutte le redazioni di questo mondo sono infestate da bizzarri esseri, chiamati "Sluppi", che si cibano di graffette e evidenziatori, e creano errori di stampa come rituale di corteggiamento. Naturalmente, le care bestiole sono invisibili e refrattarie a qualunque tentativo di essere addomesticate, quindi possiamo solo abituarci alla convivenza e tollerare qualche errore qua e là (e gli evidenziatori che scompaiono)…

FORMALMENTE PROTESTIAMO…

Nemesis, non aspettarti da noi leccate del tipo "carissima & dolcissima" perché questa è una lettera di imperiosa protesta/disapprovazione riguardo alla top 100 pubblicata su GMC di agosto. È impensabile, improponibile e scioccante che classici come Doom*,* Red Alert *e* Warcraft II *vengano umiliati dagli insulsi* Quake I *e* II *e* Total Annihilation*. Per non parlare delle (quasi) new entry* Dungeon Keeper *e* Age of Empires*, ingiustamente surclassate da* Falcon 4.0*, dall'insipido* Simcity 3000 *e dalla monotona serie dei tre* Tomb Raider*.*
Un'ultima cosa: noi due, che siamo stati e siamo tuttora ammiratori del grande Warcraft II*, abbiamo notato che l'immagine riportata al 41° posto della vostra classifica non sembra rassomigliare un momento di gioco del capolavoro della Blizzard. Può anche darsi che ci sbagliamo, date le minuscole dimensioni dell'immagine, ma ti saremo grati se controllassi.*
Due cugini cattivissimi
PS: meritatissime, invece, le posizioni di FIFA '99*,* GP2 *e, ovviamente, dell'ineffabile* Half-Life*.*
PPS: speriamo sarai abbastanza imparziale da pubblicare anche le lettere non ruffiane.

Mi pare di percepire un certo, come dire, *disappunto* nella vostra letteruccia… Non è che c'era qualche parte della classifica che non vi convinceva? Ma forse sto leggendo dei sottintesi che non ci sono…
Beh, comunque: come ho già avuto modo di dire, la classificona è stata fatta da gente che sa quello che fa (igiene personale a parte). La nostalgia è una gran bella cosa, come prova la presenza in classifica di un sacco di titoli piuttosto anzianotti – ma le frasi tipo "Ai miei tempi sì, che c'erano bei giochi, mica come quelli che fanno oggi" lasciano il tempo che trovano. La questione, pura e semplice, è che i giochi più recenti sono solitamente migliori di quelli più datati – se non altro perché hanno beneficiato dell'esperienza di quest'ultimi. Certo, se poi si parla di gusti personali, il discorso cambia, ma non possiamo fare una classifica diversa per ciascun lettore (anche se questo ridurrebbe il numero di lettere di protesta!). Infine, a proposito dell'immagine di *Warcraft II*, mi è stato assicurato che l'immagine proviene proprio dal gioco in questione – più di questo non so dire…

CALCIO E PC

Carissima, bellissima, fantasticissima, stellare Nemesis, sono Enzo, ho 14 anni e volevo chiederti un piccolo favore: tu certamente non te ne intendi molto di calcio, ma sapresti dirmi chi è il calciatore che si allena durante la presentazione di FIFA '99 *e in quale stadio si allena?*
Enzo

Enzo… Dire che "non me ne intendo molto di calcio" è come sostenere che ET non parlava molto bene l'italiano… Ormai dovresti sapere che il calcio è probabilmente uno degli argomenti su cui sono meno ferrata (assieme all'agricoltura biologica, agli sport in generale e alla musica italiana – vado benone in matematica transfinita, invece)! Comunque ho deciso di risponderti ugualmente, chiedendo in giro, e ho scoperto che il giocatore *dovrebbe* essere Sol Campbell del Tottenham – però lo stadio non è stato identificato con certezza. Però ti pongo una domanda anch'io: come mai ti interessava?

POSTA

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Nuovi quesiti tecnici anche questo mese: le domande sono tantissime e tutte interessanti, ma lo spazio è poco e purtroppo non sufficiente per accontentare tutti. Ma nessuno si disperi: continuate a scrivere e a chiedere.

Se utilizziamo la posta, attenzione perché l'indirizzo è cambiato! Scriviamo a: Giochi per il Mio Computer, via Asiago 45, 20128 Milano. L'indirizzo di posta elettronica è tecnotrucchi@ilmioweb.it

VOODOO 3 O SAVAGE 4?

D:\> *Carissima redazione di GMC*
Mi chiamo Andrea e ho 15 anni. Qualche mese fa mi hanno regalato un Pentium III ma sono rimasto deluso dalla mia scheda grafica, che vorrei cambiare con una migliore. Dato che avrei a disposizione circa 300 mila lire sarei indeciso tra l'acquisto di una Voodoo 3 2000 e una Savage 4, visto il loro prezzo simile. Quale scheda ha le prestazioni migliori?
Grazie e un saluto a tutta la redazione.
Andrea.

R:\> Caro Andrea, sebbene la Creative Savage 4 sia una ottima scheda sotto molti punti di vista e abbia alcune caratteristiche veramente interessanti, credo che per un giocatore sia più indicata la Voodoo 3, sensibilmente più veloce e potente.

INTEL E GEOGRAFIA

D:\> *Carissima Nemesis, vorrei complimentarmi con te perché la vostra rivista è fantastica, strabiliante.*
Vorrei avere le idee più chiare sulla produzione dei processori Intel. Faccio un esempio: ufficialmente io conosco 4 processori Intel: Pentium, Celeron, Pentium II e Pentium III.
Però scopro ogni giorno altri processori: Pentium II Xeon, Katmai e, pochi giorni fa, ho scoperto un altro tipo di processore chiamato Tillamook o qualcosa del genere. Per favore Nemesis, mettimi l'anima in pace!!!
Giorgio Gerardi

R:\> Carissimo Giorgio, la faccenda dei nomi dei processori Intel è, in effetti, abbastanza complessa (roba da mal di testa, insomma). La questione è dovuta soprattutto alla differenza tra "nomi interni" (o nomi in codice) e "nomi commerciali". Cercherò di essere più chiara: durante la fase di lavorazione e sviluppo, il nome del processore è quasi irrilevante – purché i tecnici siano in grado di intendersi, non serve altro. Questo cambia quando il prodotto deve essere commercializzato – in questo caso, l'importante è che il nome "suoni bene", e sono gli esperti del marketing a occuparsene.
Dunque, mentre le differenze come il processo di lavorazione, la quantità di memoria cache o il voltaggio necessario fanno sì che i tecnici usino nomi diversi (ad esempio, gli Xeon sono dei Pentium II studiati per i server, mentre il Katmai non è altro che il Pentium III attuale), all'utente finale non serve quasi mai conoscere questo nome, se non per farsi bello con gli amici...

L'INCREDIBILE GIUNGLA DELLA SCHEDE 3D

D:\> *Ciao carissima, vorrei dire la mia sul dibattito in corso circa le schede 3D, sorto ormai quasi un anno fa. Vorrei dire che, nonostante non metta in dubbio la loro importanza, mi lasciano un po' perplesso: a Natale stavo per comprare la Voodoo 2, quando il prezzo è dimezzato in una settimana, infatti stava per uscire la Voodoo 3 in tre versioni. Ho fatto quindi un progetto per sostituire il processore con un P2 ed escono i P3; escono nel giro di un mese TNT2, TNT2 Ultra, Rage 128, G400, Savage 4, Voodoo 3 3500, e via dicendo. Nelle news di settembre vedo che è in progettazione la Nvidia NV10, e non penso che le altre marche staranno a guardare.*
A questo punto spiegatemi cosa deve fare un povero diavolo come me.
Ciao e grazie
Fr@ncy

R:\> Ohibò, Francy (scusami, ma non me la sento davvero di usare la chiocciolina), la risposta è semplice: prendi quello che ti serve, se hai i soldi, quando ti serve. Capisco che questa risposta non suoni particolarmente informativa, però temo sia veramente la migliore: la velocità di evoluzione del mercato è tale da rendere assolutamente inapplicabile qualunque tipo di previsione a lungo termine (ad esempio due settimane). D'altro canto, c'è anche da dire che non è sempre strettamente necessario avere il processore più potente o la scheda video più veloce, per giocare bene... Quindi, ripeto: prendi oggi quello che ti serve oggi, e non pensare al domani – al massimo, puoi sempre fare un bell'upgrade tra un paio d'anni...

IL GOMITO FA CONTATTO COL GINOCCHIO...

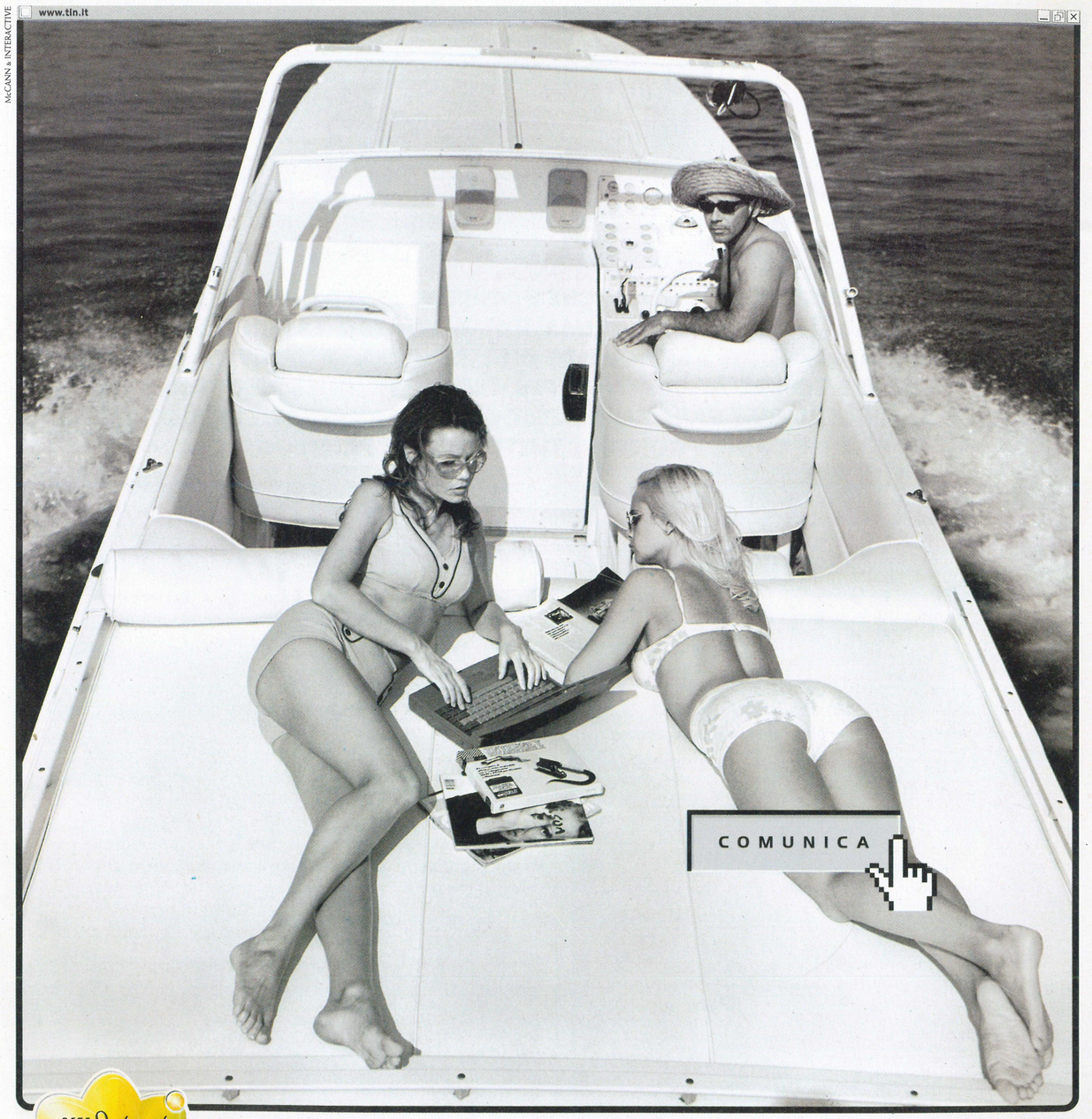
D:\> *Ciao Bellissima Nemesis, passo subito al mio problema:*
Possiedo un computer con processore Pentium III 500, scheda audio SoundBlaster Live! con LiveWare 2.0 e scheda grafica G400 Max.
Quando avvio Half-Life, *procede tutto bene solo nei menù ma quando passo al gioco vero e proprio mi ritrovo davanti il desktop di Windows. Ho appena scaricato i driver aggiornati della G400 ma il problema non si è risolto.*
Non riesco nemmeno ad attivare il bus master, altrimenti il problema sopra descritto si presente con tutti i giochi!
Dubito che si possa usare Half-Life *solo in modalità software visto che voi lo avete preso come metro di valutazione nel vostro speciale sulle schede 3D!*
Ti prego rispondimi... sono disperato...
Gianpietro

R:\> Egregissimo Gianpietro (ma non si dovrebbe scrivere con la M? La mia maestra delle elementari sosteneva che "davanti alla P va sempre la M"...), il problema non è nella G400 – apparentemente la questione risiede nella tua versione di LiveWare, che entra in conflitto con la scheda... Il problema dovrebbe risolversi installandone una versione più recente (abbiamo messo la 2.1 sul CD qualche tempo fa).

SCELTA DIFFICILE? NON TROPPO...

D:\> *Carissima redazione di GMC, la configurazione del mio PC è la seguente: Pentium 133 MHz; 40 MB RAM; scheda video Real Magic 64GX; scheda audio Yamaha OPL3; lettore CD-ROM 16x. Secondo voi cosa dovrei sostituire per primo?*
Cordiali saluti
Omar

R:\> Ahem... Temo che non ci sia un modo gentile per dirlo, ma... secondo me, dovresti prendere un computer nuovo. Ecco, l'ho detto. Probabilmente, potresti continuare a usare il CD, magari anche la scheda audio, ma se hai intenzione di giocare in maniera almeno tollerabile a titoli usciti nell'ultimo anno, il tuo processore e la tua scheda video sono assolutamente inadeguati. Anche un'aggiuntina di memoria (perlomeno portarla a 64 MB) farebbe un gran bene...
Se non vuoi esagerare e il tuo budget non ti permette spese folli, probabilmente puoi cavartela con poco – un Pentium II a 350MHz e una scheda madre adatta, più una Voodoo 3 2000 non ti dovrebbero costare molto più di 600.000 – e dovrebbero andare bene per almeno un anno.

McCANN a INTERACTIVE
www.tin.it


RETE Internet Premium CONTIENE ULTIMA VERSIONE DELL'ABBONAMENTO E ACCESSO CON BANDA INTERNAZIONALE ALLARGATA
Nuova rete Internet Premium. Superveloci, con stile.
Il nuovo stile sul web: banda internazionale di 5 Kbit/s per porta, per decollare oltreoceano, 30 MB di spazio web, più spazio e-mail per poter inviare fino a 10 MB di documenti allegati, il supporto del motore di ricerca www.excite.it e l'assistenza gratuita guidata 24 ore su 24 al Numero Verde 800-018787. A partire da settembre: VocMail per gestire la posta elettronica dal tuo telefono senza dover usare il computer; Short Message su GSM per inviare messaggi dal web e avvisarti della presenza di messaggi e-mail sul tuo GSM; Elenco Online* per trovare on-line i numeri di telefono; Do-it-your-news per ricevere via e-mail le news che più ti interessano; I-Pass*, per collegarti con il roaming da circa 4.000 POP in 150 Paesi nel mondo.
Scegli i nuovi abbonamenti Premium Tin.it. La differenza è una questione di stile, il tuo. *Più info? Visita il sito www.tin.it*
Trovi gli abbonamenti Tin.it nei negozi Telecom Italia, Insip e nei negozi di informatica che aderiscono all'iniziativa o sul sito www.tin.it *Utilizzo gratuito fino al 31/12/99
WWW.TIN.IT / L'OFFERTA INTERNET DI TELECOM ITALIA
tin.it TELECOM ITALIA NET

Robot da guerra

LA TERRA È ALLA VIGILIA DI QUELLA CHE POTREBBE ESSERE LA PIÙ GRANDE BATTAGLIA MAI COMBATTUTA, PER LA PRIMA VOLTA CONTRO ESSERI NON UMANI: LA COSTRUZIONE DI ADEGUATI ARSENALI DI DIFESA, VISTA LA GRAVITÀ DELLA SITUAZIONE, DEVE ESSERE AFFIDATA AL PIÙ CAPACE FORNITORE DI ARMI DEL PIANETA. IN *ROBORUMBLE* SAREMO PROTAGONISTI DI UNA SPIETATA GARA D'APPALTO TRA DUE COMPAGNIE PRONTE A TUTTO PUR DI PRIMEGGIARE.

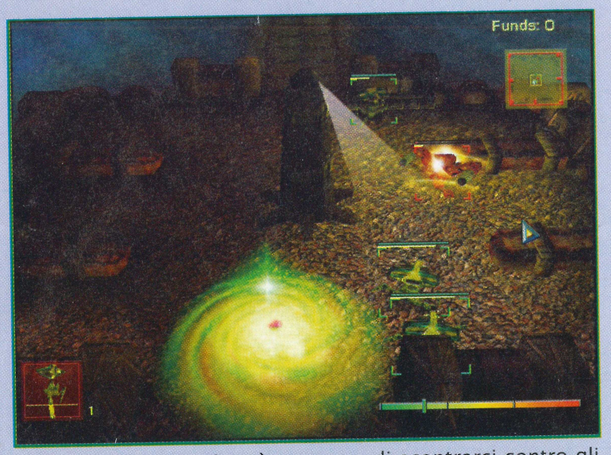
Anno 2082: i tentativi di colonizzare Marte sono falliti miseramente e tutti i coloni si preparano ad abbandonare il pianeta. Prima della partenza, però, alcune pattuglie delle Nazioni Unite scoprono sulla superficie del pianeta rosso vestigia di una civiltà aliena.
In seguito a un'analisi più attenta, l'inquietante costruzione si rivela essere nient'altro che un'arma, puntata, guarda caso, contro la nostra povera Terra.
Gli scienziati sono certi che manchi solamente un anno al ritorno dei proprietari del terribile strumento di morte e, quindi, l'umanità deve prepararsi alla più grande guerra mai combattuta!

UNO SGUARDO D'INSIEME

Durante le missioni che dovremo affrontare, la frenesia ci accompagnerà sempre fedelmente: per evitare di perdere inutilmente tempo correndo da una parte all'altra del campo di battaglia a controllare la situazione, gli sviluppatori hanno inserito sullo schermo in maniera permanente tutte le informazioni principali che possono servirci.
In basso a destra, possiamo controllare la situazione di tutte le basi: le barre sono divise in tre sezioni, che ci consentono di capire immediatamente a quale livello energetico si trovano le strutture principali del gioco; ovviamente, potremo distinguere la nostra situazione dalle altre grazie al colore del cursore sulle barre stesse. Sempre in basso, ma a sinistra questa volta, troviamo lo status della produzione: nel rettangolino compare la figura del prossimo robot che sarà sfornato (la linea orizzontale che attraversa l'immagine dall'alto verso il basso indica quanto manca all'effettivo completamento dell'unità), mentre il numero ci fa capire quante unità sono ancora in lista di produzione.
Spostandoci sulla parte alta dello schermo, ancora una volta a destra, possiamo avere sempre sott'occhio la situazione complessiva del campo di battaglia, grazie alla piccola mappa globale, e la nostra condizione finanziaria: stiamo sempre attenti a quanti fondi ci rimangono, visto che un aumento delle nostre sostanze indica che un nostro robot è stato distrutto!
Infine, in alto a sinistra, appariranno i messaggi di produzione e informativi.

UN TOCCO DI ORIGINALITÀ

Se la trama fino a questo punto non brilla certo per originalità (nei videogiochi salvare la Terra da assalti alieni è ormai all'ordine del giorno!), non è però prevedibile come si potrebbe pensare: in questo caso lo scontro che dovremo sostenere è finalizzato a ottenere "semplicemente" l'appalto per rifornire le Nazioni Unite degli armamenti necessari alla guerra vera e propria; solo quando avremo



vinto questa gara, ci sarà concesso di scontrarci contro gli extra terrestri!
La nostra prima mossa, subito dopo l'introduzione, sarà di schierarci con una delle due compagnie in competizione: da una parte "Firepower", che, come dice il nome stesso, basa le proprie strategie sulla potenza di fuoco pura e semplice, dall'altra "Brainpower", i cui armamenti risulteranno un po' più cervellotici, ma comunque molto efficaci e, talvolta, estremamente letali.
Il gioco si articola in una serie di battaglie separate l'una dall'altra, di difficoltà generalmente crescente e con obiettivi spesso simili ma mai raggiungibili allo stesso modo.
Una volta finito il gioco con una delle due compagnie, comunque, potremo sempre provare a capeggiare l'altra, trovando campi di battaglia differenti e strategie di gioco da adottare completamente diverse!

PRONTI ALLA GUERRA!

RoboRumble è un gioco di strategia in tempo reale, quindi la maggior parte dei nostri sforzi saranno profusi sul campo di battaglia, dove guideremo le nostre truppe contro l'esercito meccanizzato nemico. Prima di affrontare l'avversario, però, dovremo pianificare una strategia a

INSTALLAZIONE

Non appena inseriamo il CD di *RoboRumble*, dovrebbe automaticamente aprirsi una finestra che ci consente di installare, disinstallare o lanciare il gioco e alcune altre utility. Se questo non dovesse capitare, facciamo doppio clic sull'icona del CD e, se ancora la finestra non dovesse aprirsi, clicchiamo due volte sul programma "Autorun.exe", presente sul CD stesso.
Vediamo in dettaglio le scelte che possiamo fare dalla finestra principale.
Clicchiamo su questo pulsante per lanciare l'installazione del gioco. Scegliamo il disco fisso (qualora ne avessimo più di uno) e la cartella dove vogliamo che siamo copiati i file del gioco e selezioniamo il tipo d'installazione desiderata (ce ne sono due possibili e differiscono per lo spazio occupato su hard disk).
[Uninstall] – Quando desiderassimo disinstallare il gioco, non dovremo fare altro che fare clic su questo pulsante e *RoboRumble* verrà automaticamente cancellato dal nostro computer.
[Exit] – Esci dalla finestra.
[Start the Game] – Prima di poter lanciare il gioco, ricordiamoci che dobbiamo averlo già installato sul nostro computer e che il CD originale deve trovarsi nel nostro lettore CD. Un altro modo per cominciare a giocare, senza nemmeno accedere a questa finestra (quando magari il CD è già presente nel lettore all'accensione del computer), è trovare tra i "Programmi" del menu di "Avvio" il collegamento al gioco che viene creato quando lo installiamo.
[Install DirectX / Install Indeo Codec / Install Glide] – Prima di installare queste tre componenti, sarà meglio controllare se ne abbiamo già installata una versione recente sul nostro computer: se, ad esempio, stiamo già utilizzando le librerie DirectX nella versione presente sul CD di GMC, non avremo sicuramente bisogno di installarle nuovamente, come pure le librerie Glide, indispensabili per le schede acceleratrici 3dfx.
Nel caso dell'Indeo Codec, indispensabile per visualizzare filmati, possiamo lanciarne l'installazione senza problemi, visto che ci verrà detto se sul nostro sistema è stata trovata una versione più recente delle varie parti che lo compongono e, in questo caso, quanto già abbiamo sul computer non subirà modifiche.

REQUISITI DI SISTEMA

Per poter giocare a *RoboRumble*, abbiamo bisogno di un computer equipaggiato con un processore Pentium 166 o superiore, un lettore CD a quadrupla velocità, 32 MB di memoria RAM e Windows 95 o Windows 98 come sistema operativo.
Inoltre, potremo scegliere tra due diverse installazioni: la prima occupa solamente 30 MB di spazio su disco fisso (consigliata a chi avesse un lettore CD veloce), mentre la seconda richiede 133 MB.
Anche se non indispensabile, è caldamente consigliata una scheda acceleratrice 3D compatibile con le librerie standard Direct3D; sono inoltre supportate anche le librerie Glide, utilizzabili solamente con schede 3dfx.
Se desiderassimo giocare contro altri esseri umani, infine, avremo bisogno di un modem e un abbonamento a Internet.

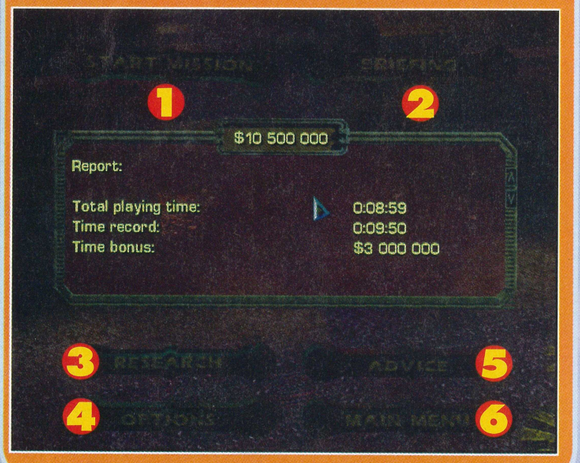
ATTENZIONE!

Dovremo installare e giocare *RoboRumble* inserendo il CD-ROM del gioco sempre nel primo lettore disponibile sul nostro computer: ad esempio, se abbiamo due hard disk e un solo lettore CD-ROM con la lettera "E", non avremo problemi, mentre se abbiamo un hard disk e due CD-ROM, il gioco partirà solo se inserito nel primo lettore CD (designato dalla lettera "D").
Inoltre, abbiamo riscontrato un piccolo difetto con alcune schede 3D: se non vediamo le scritte nei menu, potremo giocare senza problemi utilizzando l'opzione "software rendering" del menu delle opzioni grafiche - con questa opzione, purtroppo non avremo effetti e accelerazione 3D.

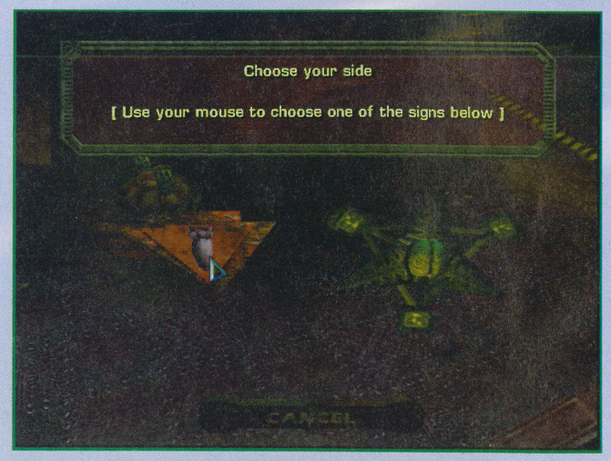
PREPARIAMOCI ALLA NUOVA MISSIONE

Appena terminata una missione, ci verranno mostrati i dati relativi al nostro operato e il corrispondente bonus monetario che ci siamo guadagnati.
Vediamo cosa possiamo fare prima di ricominciare a combattere.

1. Diamo inizio alle ostilità! Quando saremo pronti a scendere in campo, selezioniamo questa opzione e prepariamoci ad affrontare le orde di nemici ansiosi di schiacciarci...
2. Premendo questo pulsante, ci verrà fornita una descrizione sommaria della missione che ci aspetta, completa degli obiettivi da conseguire per ottenere la vittoria. Leggiamo sempre con molta attenzione tutte le informazioni disponibili e facciamone tesoro, visto che molto spesso si riveleranno davvero preziose!
3. Accediamo alla schermata della ricerca e finanziamo lo sviluppo di progetti più o meno importanti. Ciascun miglioramento ha un prezzo e, ovviamente, un investimento attento in questa fase del gioco può portarci notevoli vantaggi in quella successiva!
4. Accede alle principali opzioni configurabili del gioco, relative ai controlli, all'audio e al video.
5. Ottenere qualche informazione in più sulla missione che stiamo per affrontare sarà sempre vantaggioso: grazie a questo pulsante, ci verrà elargito qualche consiglio su come muoverci una volta in azione.
6. Torna al menu principale abbandonando la missione.



medio – lungo termine: dopo che ci è stata illustrata la missione da compiere, potremo investire i nostri soldi nella ricerca, per migliorare gli armamenti a nostra disposizione.
Se, infatti, le armi vere e proprie si renderanno disponibili automaticamente con il procedere del gioco, potremo comunque investire i soldi derivanti dal completamento delle missioni (bonus di vittoria e di rapidità) per ricercare potenziamenti per la nostra base e per le nostre truppe.
La nostra vittoria comincia quindi ancor prima di scendere in campo: un oculato investimento delle risorse ci potrebbe dare, in alcuni casi, un vantaggio talmente notevole da semplificare in maniera significativa lo scontro vero e proprio riducendo il tutto a un semplice combattimento quasi privo di sforzi!
Sempre prima dell'inizio della missione, oltre a leggere attentamente quanto i nostri superiori si aspettano da noi, stiamo anche attenti ai consigli che ci vengono elargiti: lo sfruttamento di potenziamenti alieni rimasti inutilizzati da anni o qualche informazione sul campo di battaglia possono essere davvero preziosi!



UNION REALITY
IL GAME ENTRA IN UN NUOVO MONDO
da £. 150.000 IVA inclusa
Volante dual-shock con pedaliera, cambio e freno a mano
PC COMPATIBLE
PlayStation.
L'unico che trasmette le vibrazioni anche sulla pedaliera.
15 pulsanti, altezza regolabile, impugnatura ergonomica.
Disponibile sia per PC che per Playstation.
Sul nostro sito troverai tutti i prodotti della linea, le novità, le offerte e gli indirizzi dei rivenditori Union Reality:
www.unionreality.com

PREMIUM

CHALLENGE multimedia

CHALLENGE MULTIMEDIA INGAGGIA IL MAESTRO ASSOLUTO DI SCACCHI SU COMPUTER!

Fritz For Fun è il più famoso e potente programma per gli scacchi. E' disponibile nella nuova linea Premium di Challenge Multimedia con un nuovo look, nuove funzioni ed una banca dati aggiornata ed ampliata.

grafica: RED FROG

Premium è la linea top di Challenge Multimedia:
programmi di valore assoluto a sole Lit. 29.900 (€15.44)

codice prodotto: CHL 123

Svariate sono le modalità di gioco e numerosi i livelli di difficoltà che si possono selezionare. Funzioni specifiche aiutano sia l'esperto che il principiante bisognoso di allenamento e di perfezionare il proprio stile. Fritz infatti oltre alle funzioni di gioco, offre quelle di allenatore, di database e di training sulle aperture. La sua forza di gioco è indiscussa e sono eccezionali le funzioni avanzate di training. Le sue caratteristiche sono innumerevoli: è sicuramente il software leader tra i programmi di scacchi. Il gioco è in ITALIANO.

PC CD ROM Per WINDOWS 3.11, 95™/98™ e WINDOWS NT 4.0™

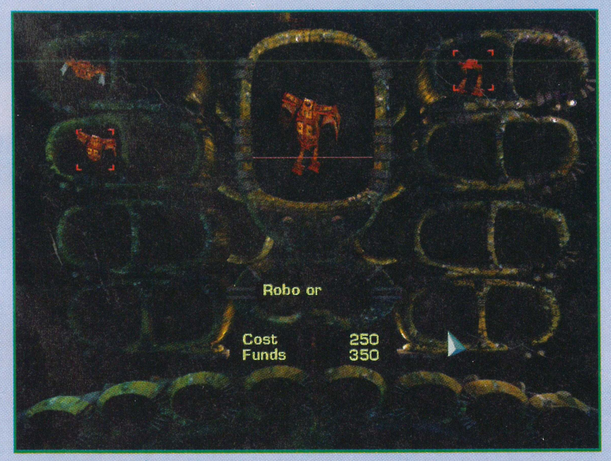
NEW MEDIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it e-mail: jotler@challengemm.it

Tutti i marchi sono di proprietà di Challenge Multimedia, PREMIUM è un marchio di Challenge Multimedia, FRITZ è un marchio di ChessBase GmbH.

L'IMPORTANZA DEL CONTANTE

I soldi avranno una doppia importanza nel corso del gioco: come già accennato, per ogni missione completata con successo (e possibilmente in breve tempo) riceveremo una gratifica monetaria, indispensabile per ricercare nuovi bonus per la nostra base e per i nostri soldati metallici, mentre durante ogni missione avremo un capitale limitato da investire nella produzione di macchine da guerra.
La gestione dei fondi per la costruzione di robot durante gli scontri è certamente uno degli aspetti più importanti di cui dovremo occuparci: meno spenderemo per ogni singola unità, più ne avremo a disposizione, ma, ovviamente, la loro potenza sarà inversamente proporzionale al costo! La scelta tra una piccolissima super armata o uno sciame di combattenti poco letali sarà assolutamente arbitraria: a scelte estreme potremmo comunque preferire una via di mezzo, composta da robot di media potenza o un gruppo d'assalto misto, ma in questo caso non esistono "regole d'oro" da rispettare e tutto dipende dalla strategia che intendiamo adottare...
Quando uno dei nostri soldati d'acciaio viene distrutto, il



ROBOT SU MISURA

Per costruire le nostre armate di robot durante la partita, potremo in qualsiasi momento accedere alla schermata di gestione della base, semplicemente premendo la barra spaziatrice.
Da qui, poi, non ci sarà difficile assemblare i nostri mostri meccanici come meglio preferiamo e a seconda delle nostre disponibilità finanziarie!
Nella parte centrale della finestra sono mostrate la figura del robot risultante dai pezzi attualmente selezionati, i soldi necessari per assemblarne uno e quanto ci rimane come fondi da spendere; a sinistra, poi, troviamo tutti gli armamenti disponibili con cui possiamo equipaggiare il nostro soldato metallico, mentre a destra ci sono i possibili corpi centrali, che determinano anche come il robot si sposterà (mediante cingoli, zampe, teletrasporto, ecc.) e la sua resistenza agli attacchi nemici.
In fondo allo schermo, infine, sono riportati tutti i bonus che abbiamo fino a ora ricercato per potenziare le nostre unità: possiamo applicare una sola miglioria a ogni soldato, ma comunque potremmo anche decidere di farne a meno per risparmiare. Mentre, infatti corpo e arma sono assolutamente indispensabili, i bonus possono tranquillamente essere evitati, se decidiamo che la spesa non vale il potenziamento.
Modellato il nostro robot, non ci resterà che metterlo in produzione (ammesso di avere i soldi per farlo) premendo "Invio" tante volte quante unità intendiamo costruire.

CONTROLLI PRINCIPALI

I tasti necessari per giocare a *RoboRumble* sono davvero pochi, visto che comunque la maggior parte dei comandi vengono impartiti via mouse.
Vediamo in dettaglio tutti i controlli principali del gioco.

SHIFT + 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 – Assegna un numero tra 1 e 6 (a scelta del giocatore) al gruppo di robot selezionati.
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 – Richiama un gruppo selezionato in precedenza.
CTRL + F1 / F2 / F3 / F4 – Muove la telecamera sulle basi dei giocatori (anche se gestiti dal computer).
F4 – Ruota l'inquadratura di 180 gradi.
SHIFT + F5 / F6 / F7 / F8 – Salva la posizione attuale della telecamera.
F5 / F6 / F7 / F8 – Richiama una posizione della telecamera precedentemente salvata.
Pag Giù / CANC – Rotazione dell'inquadratura.
INS / Pag Su – Zoom sul campo di battaglia.
Home / Fine – Cambio angolazione dell'inquadratura.
Spazio – Accedi alla schermata principale della base.
Invio – Avvia costruzione di un robot (dalla schermata principale della base).
P – Pausa.
ESC – Ritorna alla schermata che ci illustra la missione.
F1 – Aiuto: mostra tutti i controlli principali del gioco.
D – Cattura un immagine del gioco e la salva sul dico fisso.

QUALCHE CONSIGLIO STRATEGICO

Anche se, a conti fatti, non esiste una strategia vincente in assoluto, crediamo opportuno dare qualche consiglio a chi non avesse molta esperienza in materia strategica.
Fin dalle prime missioni, cerchiamo di acquistare (con la ricerca) i bonus relativi alla base: migliorando la nostra struttura principale, infatti, goderemo rapidamente di notevole vantaggio sul nemico.
Le migliorie dei robot sono spesso inutili o poco importanti, salvo che in situazioni particolari, per cui, soprattutto all'inizio, non sprechiamo soldi ricercandoli o equipaggiando con essi i nostri guerrieri (attenzione, però, che ogni regola ha le sue eccezioni: un paio di volte ci è capitato di averne bisogno, anche se generalmente, come già detto, non sono molto utili).
Quando ci viene segnalata la presenza di bonus alieni sulla mappa (nel "briefing" o come "advice"), affrettiamoci a recuperarli, visto che solitamente si tratta di potenziamenti incredibilmente vantaggiosi. Badiamo a raccoglierli sempre con unità piuttosto potenti, in modo da ingigantirne gli effetti e da garantirci un buon margine di vantaggio sull'avversario.
La difesa della base è una delle cose più importanti del gioco: stiamo sempre attenti a lasciare qualche unità come retroguardia e a controllare, di tanto in tanto, che le sentinelle stiano facendo il proprio lavoro, in modo da evitare la distruzione prematura della nostra struttura centrale! Certo, qualche volta potremmo anche sfruttare le esplosioni della nostra base per disfarci di molti robot nemici contemporaneamente, ma è meglio non fare troppo affidamento su questa strategia, visto che comunque è molto rischiosa e potremmo trovarci rapidamente a mal partito...
Cerchiamo di decidere sempre fin dall'inizio la strada che useremo per raggiungere la base nemica: una volta scelto il percorso più conveniente, non lasciamolo mai privo di robot. Man a mano che le nostre unità verranno distrutte, dovremo essere rapidi a rimpiazzarle, per avere sempre una strada aperta verso la base nemica!

suo "spirito" torna alla nostra base, insieme ai soldi investiti nella sua costruzione: per godere di un notevole vantaggio, appena possibile, ricerchiamo il bonus corrispondente all'aumento della rapidità di assemblaggio dei robot, in modo da rimanerne sguarniti il meno possibile.

NELLA TANA DEL LUPO

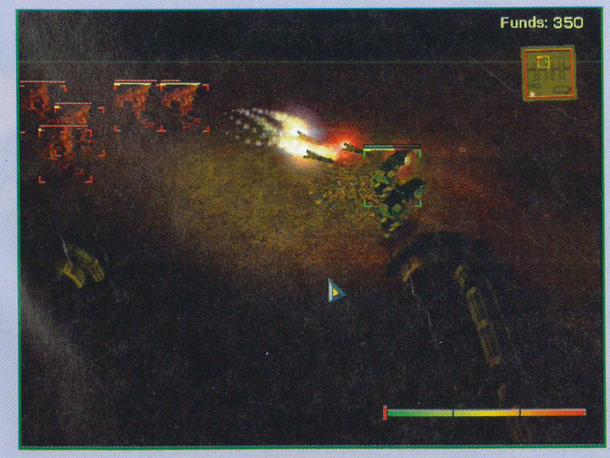
Anche se non necessario in tutte le missioni, molto spesso l'obiettivo dello scontro sarà la distruzione della base nemica (le basi sono le strutture dove i robot prendono forma e, di conseguenza, sono il cuore delle armate): dovremo quindi provvedere tanto alla difesa del nostro insediamento, senza il quale la missione fallirà, quanto a inviare truppe d'assalto contro la postazione avversaria.
Ciascuna base attraversa tre fasi prima di venire distrutta definitivamente: al termine di ciascuna di esse (ossia quando i colpi subiti sono tali da farle perdere un livello di energia) verrà liberata una potentissima esplosione che spazzerà via i robot della fazione avversaria presenti nell'ampio raggio di distruzione.
Potremo controllare in ogni momento lo stato delle basi (la nostra e quella – o quelle – avversaria), grazie a delle barre poste in basso a destra dello schermo durante tutta la missione: ciascuna di esse è divisa in tre settori, in modo da farci capire immediatamente l'esatto grado energetico in cui si trovano gli insediamenti primari.

COMBATTIAMO IN 3D

L'intera ambientazione del gioco, come pure tutte le unità presenti, è completamente tridimensionale: lo sfruttamento delle schede acceleratrici 3D, inoltre, ci permette di assistere a splendidi effetti speciali e spettacolari esplosioni.
Accanto alla magnifica veste grafica e a un sonoro sempre appropriato e d'effetto, comunque, troviamo anche una giocabilità davvero invidiabile, supportata dalla libertà con cui possiamo muovere l'inquadratura del campo di battaglia, a seconda di come ci troviamo più comodi e dalla semplicità estrema con cui controlleremo le nostre

unità. Per impartire ordini ai robot, non dovremo fare altro che selezionarli cliccando con il tasto sinistro del mouse su di essi (per controllarne più di uno contemporaneamente, teniamo premuto il tasto sinistro e tracciamo un rettangolo di selezione: le unità al suo interno saranno immediatamente ai nostri ordini) e fare nuovamente clic, sempre con il tasto sinistro, sul punto dove vogliamo farli spostare o sull'unità che vogliamo che attacchino.
Per spostare la nostra visuale su altre zone del campo di battaglia, infine, sarà sufficiente utilizzare le frecce direzionali o, ancora più semplicemente, avvicinare il cursore del mouse ai bordi dello schermo.
Come ormai dovrebbe essere chiaro, *RoboRumble* ha anche una longevità a dir poco notevole: le missioni proposte per ciascuna delle due fazioni sono molte e ben realizzate... Inutile dire che, se ci piace la strategia, questo gioco non lascerà il nostro computer per molto tempo!
Perfezioniamo la nostra strategia nel corso delle missioni e prepariamoci allo scontro finale: gli alieni stanno arrivando e non ci troveranno impreparati!

Gmc



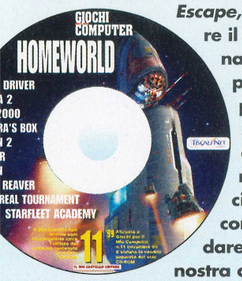
MENU PRINCIPALE

Ogni volta che lanceremo il gioco, ci troveremo davanti questa schermata, dalla quale potremo scegliere le quattro opzioni principali per cominciare a giocare.

1. **Cominciamo una nuova partita:** dopo l'introduzione, scegliamo per quale fazione combattere (Brainpower o Firepower) e a che livello di difficoltà affrontare le missioni (difficile o normale). A meno che non siamo dei geni della strategia i esperienze alle spalle, sarebbe consigliato cominciare a giocare a livello normale, visto che le missioni non saranno comunque semplici. Ci sarà sempre tempo per aumentare la difficoltà quando, concluso il gioco, lo ricominceremo schierati con l'altra fazione.
2. **Per affrontare altri giocatori in carne e ossa,** avremo ovviamente bisogno di un collegamento a Internet. Potremo poi decidere se unirci a una partita avviata da qualcun altro ("Join a Game"), specificando il server sul quale giocare o richiedendo una ricerca tra quelli disponibili, oppure se iniziarne una sul nostro computer ("Host Game"), in modo tale che i nostri amici possano unirsi a noi nelle ostilità!
3. **Carichiamo un partita salvata.** Ogni volta che concludiamo con successo una missione (le battaglie perse, ovviamente, devono essere rigiocate da principio), ci verrà chiesto se intendiamo salvare la nostra partita: salvo casi particolari, ci converrà sempre accettare, per evitare di dove poi affrontare nuovamente battaglie complesse già vinte.
4. **Abbandoniamo il gioco.**

TORNEI MORTALI, SCONTRI SPAZIALI E VAMPIRI RINNEGATI

Siamo certi che i demo presentati questo mese accontenteranno davvero tutti: i generi cui appartengono sono incredibilmente vari e la qualità è più che mai alta! Iniziamo la nostra rassegna con un gioco già provato un paio di mesi fa e che sta facendo parlare di sé davvero molto: finalmente, possiamo provare il bellissimo *Unreal Tournament* sui nostri computer! Sempre rimanendo in tema di azione a tre dimensioni, ma cambiando radicalmente genere, troviamo *Soul Reaver*, in cui impersoneremo un vampiro rinnegato dal proprio padrone, il perfido Lord Kain. Un po' più spensierati, ma certamente non meno divertenti, sono *Tarzan*, un gioco molto ben realizzato firmato direttamente dalla Walt Disney, e *Rayman 2 – The Great Escape*, in cui dovremo guidare il nostro strano personaggio contro i malvagi pirati che hanno intrappolato i suoi amici.



Se la nostra vocazione è sempre stata il crimine, ma la mamma non ci ha mai voluto assecondare, possiamo ora dare libero sfogo alla nostra ambizione con *Driver*, in cui saremo un autista dei boss malavitosi sempre inseguito dalle volanti della polizia, o magari con *Grand Theft Auto 2*, che ci vede come criminale di bassa lega disposto a fare qualsiasi lavoro per soldi!

Passando poi alle battaglie nello spazio, ben tre titoli attirano la nostra attenzione: in *Sinistar* ci cimenteremo in spettacolari duelli tra astronavi, mentre in *Homeworld* dovremo amministrare un'intera flotta! Infine in *Star Trek: Starfleet Command* saremo al comando di una delle grandi navi che vediamo sempre nei film della serie.

Come ultimi, ma ovviamente non meno belli degli altri, troviamo la migliore simulazione di hockey degli ultimi tempi (stiamo parlando ovviamente di *NHL 2000*) e un simpatico gioco a rompicapo visuali dal nome mitologico, *Pandora's Box*. Anche per questo mese è tutto: buon divertimento!

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS 95/98

Ovviamente, vogliamo giocare subito! Basta inserire il CD dentro il lettore, e seguire questi pochi passi per utilizzare senza problemi l'interfaccia del CD di GMC.

Questa è la schermata principale: cliccando su uno dei pulsanti in altro a destra (Demo, Utility, Shareware e Soluzioni), potremo vedere cosa abbia in serbo GMC per la nostra sete di gioco! I due riquadri in alto a destra, invece, (Esci ed Esplora) ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM; consigliamo questa scelta solo ai più esperti.

La lista dei demo del mese: scorrendo col puntatore sui nomi, senza cliccare, potremo vedere rapidamente i requisiti minimi indispensabili per poterli usare e se sono supportate o meno le schede acceleratrici 3D. Quando si evidenzia anche un bottone "Installa", selezionando un demo, sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" o "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk. I pulsanti "Installa D3D", "Gioca D3D", "Installa 3Dfx" e "Gioca 3Dfx" si renderanno disponibili qualora ci fosse una versione del demo specificatamente preparata per schede 3D.

Alcuni programmi che proponiamo ogni mese: potremo trovare, Paint Shop Pro, efficace e versatile programma di grafica, l'ultima versione del compressore WinZip (ritenuto ormai da molto tempo uno standard) e le DirectX 6, indispensabili per moltissimi giochi. Questo mese troveremo anche le nuovissime DirectX 7.0 e l'utilissimo programma Net2phone!

Questo menu funziona esattamente come quello dei demo, ma permette di installare e giocare gli shareware che questo mese abbiamo selezionato per i nostri lettori. I titoli shareware sono giochi non commerciali, quindi magari poco definiti graficamente, ma che permettono di giocare un po' di più un normale demo. Se poi ci piacciono, all'interno del gioco troveremo le indicazioni su come ordinarli (normalmente, dovremo farlo all'estero e usando una carta di credito).

Da un po' di tempo a questa parte, tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengono poi inserite in questa lista: selezioniamo quella che ci interessa per poterla leggere ed eventualmente stamparla.

CHE VINCA IL MIGLIORE!

UNREAL TOURNAMENT – GT INTERACTIVE

PENTIUM II 233 - 32 MB di RAM – DirectX 7.0 – 110 MB su HD - supporta Schede Direct3D

Talvolta alcuni giochi molto attesi deludono le aspettative che avevano suscitato, magari proprio in virtù dell'aspettativa creata… Come ben saprà chi ha letto la recensione di questo titolo sul numero di settembre, *Unreal Tournament* ci ha soddisfatto appieno e ora potremo "toccare con mano" la sua grandezza grazie al magnifico demo che troviamo sul CD!

Sono ormai molti i giochi orientati al multigiocatore, grazie soprattutto all'espansione che Internet sta avendo, diventando sempre di più una realtà comune, se non proprio a tutti, quantomeno a una fascia considerevole della popolazione mondiale. Proprio in virtù di questo, i giocatori di tutto il pianeta sentono sempre di più lo stimolo a confrontarsi con i "colleghi" di altri paesi, per dimostrare la propria superiorità e per sperimentare tattiche ancora sconosciute.

ATTENZIONE:
per poter giocare a *Unreal Tournament* dobbiamo aver installato le DirectX versione 7, che troviamo nella sezione "Utility" del CD!

Ovviamente, un gioco che offra solo la modalità di gioco in rete non troverebbe lo stesso numero di consensi che potrebbe invece riscuotere un prodotto che, pur essendo strepitoso in multigiocatore, ci offrisse anche la possibilità di divertirci da soli, prima magari di fare la nostra comparsa in rete: ecco quindi che *Unreal Tournament* prende vita, con entrambe le sezioni realizzate in maniera ineccepibile.

Quando giocheremo da soli, avremo l'impressione comunque di fronteggiare altri avversari umani: non combatteremo contro mostri di vario genere, ma contro altri guerrieri come noi (gestiti dal computer in maniera eccellente e denominati "Bot") che avranno il nostro stesso scopo, ossia vincere il torneo al quale stiamo partecipando.

La versione ridotta ci offre un assaggio di entrambe le sezioni, singola e multigiocatore, per mostrarci appieno i notevoli pregi di questo fantastico gioco, eccellente non solamente nella grafica, nel sonoro e nell'enorme quantità di armi spettacolari (caratteristiche ormai indispensabili per un bel titolo), ma soprattutto nella giocabilità, che è ormai arrivata a livelli impensabili!

CONTROLLI PRINCIPALI:
Frecce direzionali – Movimento / slittamento laterale
Mouse – Movimento dello sguardo
Spazio – Salto
1 / 9 – Cambio arma (quando disponibile)
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Fuoco con la seconda modalità dell'arma che stiamo usando

CAMPIONI SU GHIACCIO

NHL 2000 – EA SPORTS

PENTIUM 200- 32 MB di RAM – DirectX 6.1 – 51 MB su hard disk - supporta Schede Direct3D

È risaputo che l'hockey è uno degli sport più apprezzati in Nord America: proprio a causa di questo successo, la Electronic Arts decise anni fa di inaugurare una saga di videogiochi ispirata a questo spettacolare (e talvolta anche piuttosto violento) sport.

Se non siamo grandi pattinatori o non abbiamo un palazzo del ghiaccio sotto casa, possiamo comunque accontentarci della nuova versione dell'ormai conosciutissimo *NHL 2000*! "Accontentarci" si a per dire, visto che siamo comunque di fronte a uno dei giochi più belli e realistici mai apparsi, almeno tra quelli ispirati alla disciplina in questione.

Il livello di dettaglio è talmente elevato, che nelle inquadrature ravvicinate possiamo distinguere i giocatori dal loro volto e, se siamo degli esperti delle squadre più famose del mondo, anche riconoscere i nostri campioni più amati!

La giocabilità è incredibilmente elevata e il realismo, configurabile a piacimento attraverso alcune semplici variabili (come la severità degli arbitri, la violenza tollerata e così via), fa da padrone in campo.

Chi seguisse con una certa frequenza le partite del campionato statunitense, si troverebbe a rivedere tutte le scene ormai familiari che potrebbe normalmente osservare in un vero incontro: i contrasti violentissimi, la frenesia dell'azione e la potenza dei tiri sono solo alcune delle caratteristiche che hanno reso *NHL* un grande gioco, ormai quasi perfetto in questa ultima versione! Nel demo, potremo disputare i tre tempi di una partita amichevole tra due squadre molto famose, i Buffalo Sabres contro i Dallas Stars: scegliamo la squadra che preferiamo e diamoci dentro!

CONTROLLI PRINCIPALI:
Consigliamo vivamente l'uso di un joypad per goderci appieno il divertimento. I controlli sono configurabili a piacimento prima di cominciare a giocare.
Frecce direzionali – Movimento
Spazio – Tiro / ruba il disco / pugno
C – Passaggio / cambia giocatore / pugno basso
X – Accelerazione
Z – Spintone
B – Pattinaggio all'indietro

ROMPICAPO PER TUTTI I GUSTI

PANDORA'S BOX – MICROSOFT

PENTIUM 100 - 16 MB di RAM – DirectX 3 – 35 MB su hard disk

Raramente la trama di un gioco risulta del tutto scollegata da quanto dobbiamo poi effettivamente fare. *Pandora's Box* rientra in questa ristretta categoria di titoli, ma dobbiamo dire che la cosa non ha una grande importanza, visto che comunque il divertimento non mancherà e che gli enigmi proposti ci terranno ugualmente impegnati.
All'inizio del demo, ci viene detto che dobbiamo rimettere nel leggendario Vaso di Pandora sette personaggi dispettosi che ne sono usciti (i realizzatori del gioco non dovevano avere bene in mente la mitologia greca…), girando per le città di mezzo mondo e risolvendo enigmi grafici per recuperare dei pezzi del vaso stesso.
In questa versione ci sono due città da esplorare e, complessivamente, otto rompicapo da affrontare: questi sono di tipo molto diverso, anche se sempre basati sull'idea di ricostruire immagini relative alla città in cui ci troviamo nel gioco, siano esse foto di paesaggi o di oggetti d'arte.
Ciascun tipo di enigma è spiegato minuziosamente, anche se sempre in inglese: non preoccupiamoci, comunque, se non conosciamo molto bene questa lingua, visto che comunque ci troveremo sempre di fronte a giochi molto intuitivi e la cui difficoltà risiede nell'esecuzione, più che nella comprensione!

CONTROLLI PRINCIPALI:
Muoveremo tutte le tessere delle immagini semplicemente cliccando con il tasto sinistro del mouse.

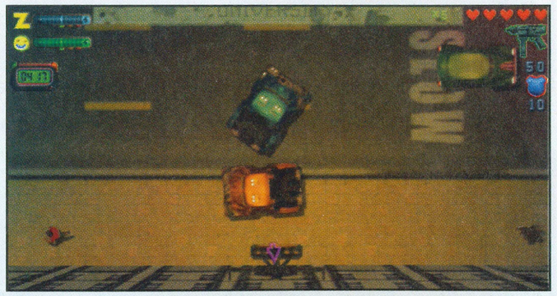
PROFESSIONISTI DEL CRIMINE

GRAND THEFT AUTO 2 – TAKE 2

PENTIUM 133 - 32 MB di RAM – DirectX 6.1 – 25 MB su hard disk-Supporta le schede Direct3D

Tutti sappiamo che i grandi boss del crimine non si sporcano le mani negli "affari" di tutti i giorni in maniera troppo plateale: per le proprie malefatte, si affidano a persone prive di scrupoli e pronte a tutto… In questo caso, si rivolgono a noi!
Riceveremo il compito da svolgere grazie a un'anonima cabina telefonica, dove i malviventi ci contatteranno per spiegarci cosa si aspettano da noi. Una volta scoperta la nostra missione, non ci resta che armarci e prepararci alla missione!
Stiamo sempre con gli occhi aperti, visto che, anche quando ce ne stiamo tranquilli in attesa di procedere, i membri delle bande avversarie potrebbero tentare di farci fuori.
Quando poi cominciamo a uccidere qualcuno, sia esso correlato alla nostra missione o no, i poliziotti inizieranno a darci non poche noie: inutile dire che non sarebbe bello finire la nostra onorata carriera dietro le sbarre di una comune e squallida prigione cittadina!
Per muoverci più rapidamente, non dobbiamo far altro che "prendere in prestito" una macchina. I luoghi migliori per prenderne una sono i semafori, dove tutte le vetture sono ferme e non ci costa alcuno sforzo fare secco il conducente e salire a bordo… Certo, potremmo anche cominciare a sparare e vedere se la persona bersagliata abbandona il proprio mezzo, ma comunque è una semplice questione di gusti e rapidità.
Stiamo sempre attenti alle condizioni dell'automobile, visto che, una volta arrivata in una situazione critica, potrebbe esplodere, ovviamente uccidendoci.
G.T.A. 2 è il classico gioco che farà storcere il naso ai benpensanti, visto che raccoglieremo punti per ogni passante innocente ucciso e che i poveri poliziotti valgono addirittura 200 punti (contro i 20 – 40 degli altri): a conti fatti, però, il gioco è divertente e, come abbiamo appena detto, si tratta proprio di un gioco, ben distinto dalla realtà!

CONTROLLI PRINCIPALI:
Frecce direzionali – Movimento
CTRL di sinistra – Fuoco
Invio – Entra / esci da una macchina
Spazio – Salto / freno a mano
Z / X – Cambio arma



COMANDANTI STELLARI

STAR TREK: STARFLEET COMMAND – INTERPLAY

PENTIUM 200 - 32 MB di RAM – DirectX 6.1 – 100 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

Gli appassionati di "Star Trek" sono decine di milioni in tutto il mondo: quanti di questi non hanno mai sognato di avere sotto il proprio capace comando una splendida nave della Federazione (o di qualcuna delle altre razze che popolano da anni l'universo della saga)? La risposta è, ovviamente, nessuno.
Visto che la nostra tecnologia non ci permette ancora battaglie fra le stelle, al momento dovremo accontentarci di vivere questa esperienza sui nostri monitor, controllando gli aspetti principali della nostra bellissima astronave: saremo noi a dover entrare in assetto da combattimento, a gestire le manovre e a ordinare quando caricare le armi e quando fare fuoco. In poche parole, noi dovremo portare a termine la missione assegnataci coordinando il lavoro dell'equipaggio!
Durante la partita non vedremo in dettaglio quanto accade nelle varie parti dell'astronave, ma avremo sempre sott'occhio la situazione generale e gli effetti che l'efficienza (e, talvolta purtroppo, l'inefficienza) dei nostri uomini avrà sulle nostre decisioni.
Certo, comandare un ammasso di metallo e tecnologia così grande non è certo una sciocchezza, ma per questo c'è il pratico tutorial, che ci insegnerà a muovere i primi passi nel controllo della nave e nell'uso delle armi. Dopo l'addestramento della Federazione e una bella partita sul campo, potremmo però decidere di voler cambiare razza e di controllare un vascello differente: anche nella versione demo ci viene data questa possibilità (anche se in maniera più limitata rispetto a quanto ci aspetterà nel titolo completo).
Pur rimanendo inalterate le caratteristiche principali del gioco, lo stile che contraddistingue finestre e indicatori cambierà a seconda della fazione alla quale apparteniamo, rendendo l'ambientazione più accattivante!

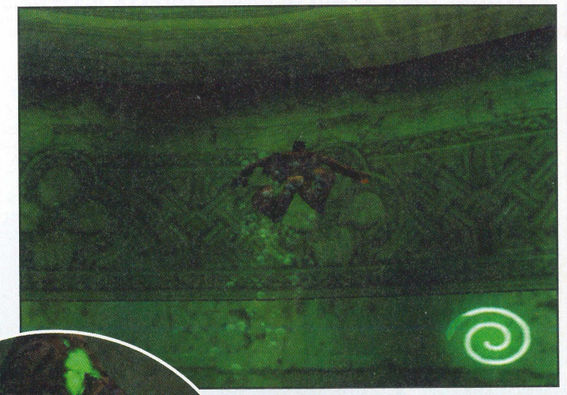
CONTROLLI PRINCIPALI:
Per controllare la nostra astronave dovremo fare un uso intensivo del mouse.
Tasto destro del mouse – Aggancia bersaglio
CTRL + Tasto sinistro del mouse – Aggiungi arma a quelle già selezionate
CTRL + 1 / 9 – Assegna un numero identificativo al gruppo di armi selezionate
1 / 9 – Richiama un gruppo di armi precedentemente definito

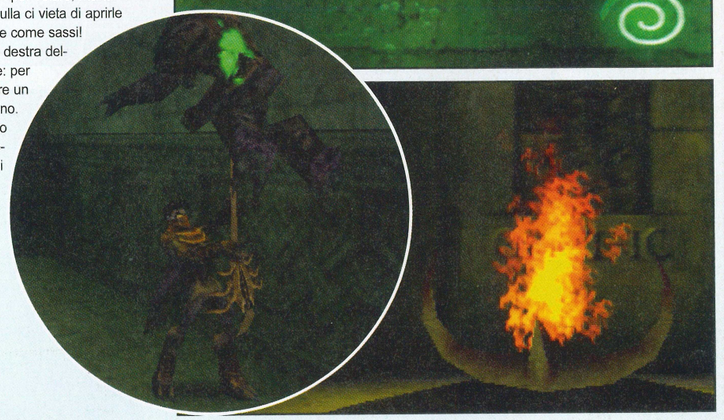
IL VAMPIRO RINNEGATO

SOUL REAVER – EIDOS

PENTIUM 200 MMX - 32 MB di RAM – DirectX 6 – 31 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

Non sempre le cose vanno come noi ci aspettiamo che vadano: il nostro Raziel era uno dei luogotenenti di Lord Kain e la sua esistenza (è difficile parlare di vita per un morto riportato al mondo da un vampiro…) era molto soddisfacente. Insieme al proprio Lord, agli altri cinque luogotenenti e alle armate di vampiri da loro riportati alla vita, era riuscito a schiacciare completamente la razza umana, avallando l'esistenza di alcune ridotte sacche di ribelli solo per divertimento. Purtroppo un giorno non troppo felice, il nostro Raziel contrariò involontariamente l'irascibile Lord Kain e fu quindi bandito: fu gettato nel mondo surreale, dimensione parallela alla nostra in cui valgono leggi differenti, gli furono spezzate le ali e si ritrovo orde di semplici vampiri alle costole. Non intendiamo svelare troppo la storia: il demo che possiamo provare ci propone degli obiettivi specifici da raggiungere e un bel po' di nemici da affrontare. Teniamo sempre presente che per uccidere un vampiro non sarà sufficiente picchiarlo a morte: dopo qualche istante di "trance", il nostro avversario dai canini troppo cresciuti tornerà alla carica più feroce che mai!
Per poterci liberare definitivamente di un seccatore, dovremo prima colpirlo fino a intontirlo, poi impalarlo con una delle lance che possiamo trovare in giro (teniamone sempre una a portata di mano, quando dobbiamo scontrarci con un avversario).
Le nostre ali spezzate, purtroppo, ci saranno completamente inutili per volare, ma talvolta potrebbero farci comodo: anche se non possiamo più sbatterle, nulla ci vieta di aprirle per quanto possibile e di planare dolcemente, invece di precipitare come sassi!
Se la nostra energia vitale (rappresentata dalla spirale in basso a destra dello schermo) dovesse azzerarsi, ci ritroveremo nel mondo surreale: per tornare alla normalità dovremo succhiare qualche anima e lanciare un incantesimo nei luoghi prescritti, riconoscibili da un circolo azzurrino.
Inutile dire che siamo di fronte a un gioco davvero bello, realizzato in maniera ineccepibile e che riesce a unire una giocabilità davvero notevole a una veste grafica invidiabile e a una trama degna di una storia gotica!





CONTROLLI PRINCIPALI:
Si consiglia l'uso di un joypad.
Frecce direzionali – Movimento
Spazio – Salto / nuota (plana)
D – Divora anima
F – Scaglia / impala
A – Azione
C – Accovacciarsi
C + Spazio – Salto (esci dall'acqua)
F – Fronteggiare l'avversario
Invio – Menu per l'incantesimo

MALAVITOSI DA FORMULA 1

DRIVER – GT INTERACTIVE

PENTIUM 166- 32 MB di RAM – DirectX 6.1 – 32 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

La vita spericolata da sempre è una grande attrattiva per molti, ma forse non tutti sognano di diventare dei piloti della mala! In realtà il nostro alter ego è una gran brava persona, visto che saremo dei poliziotti infiltrati, ma ai fini del gioco cambia ben poco!
Driver ci proietta in un mondo pieno di poliziotti che ci inseguono e di missioni da compiere per conto di persone assai poco raccomandabili: nel demo, comunque, dovremo limitarci a sfuggire ai nostri inseguitori, facendo fronte a tutti i posti di blocco che incontreremo e alle altre macchine che potrebbero ostacolarci.
La via della fuga è divertente ma non certo semplice: la guida spericolata, in questi casi, è obbligatoria, se non desideriamo finire i nostri giorni vedendo il sole a scacchi (beh, visto che siamo poliziotti, questo non dovrebbe succedere, ma la nostra copertura salterebbe!).
La nostra auto non è comunque indistruttibile: una barra rossa nella parte alta dello schermo ci segnalerà il livello di danni che abbiamo arrecato al nostro povero mezzo e, quando questa sarà completamente colorata, la nostra spettacolare fuga sarà purtroppo terminata! Nel demo ci lanceremo sulle strade della famosa Miami, partendo da un garage e inseguiti da una macchina della polizia: se non vogliamo che la nostra carriera da malavitosi termini troppo in fretta, dovremo essere rapidi nelle decisioni, spiazzare i nostri inseguitori con manovre (a dir poco) azzardate e imparare che nessun posto di blocco è abbastanza fitto da non lasciarci uno spiraglio per svicolare!

CONTROLLI PRINCIPALI:
"à" – Acceleratore
"-" – Freno
Z / X – Sterzo
J / K / L – Cambia visuale
H – Clacson
"" / "i" – Cambia dimensione finestra

PIRATI DA SCONFIGGERE

RAYMAN 2 – UBISOFT

PENTIUM 166 - 32 MB di RAM – DirectX 6.1 – 62.5 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

Il povero Rayman è stato imprigionato, insieme ai suoi amici, da una banda di pericolosi e crudeli pirati approdati sul suo mondo: il nostro eroe è però riuscito a fuggire, ma deve ora assolutamente riconquistare i propri poteri per poter fronteggiare adeguatamente il nemico e liberare gli altri prigionieri. Il gioco, in se e per se, non presenta nulla di eccezionalmente innovativo, ma è comunque molto divertente e la sua "classicità" non lascerà spaesati né i novizi né, tantomeno, i giocatori di vecchia data.

Il cocktail di rompicapo e azione è molto ben riuscito: dovremo condurre il nostro sfortunato ma coraggioso eroe in un mondo molto ben disegnato e dai tratti fumettosi, ricco di particolari davvero simpatici che non mancheranno di far sentire il proprio peso (si veda, tanto per fare un esempio, il pesce carnivoro che intravediamo – si spera non troppo da vicino – all'inizio del gioco: i suoi dentoni spropositati sono tipico esempio di quanto detto!).

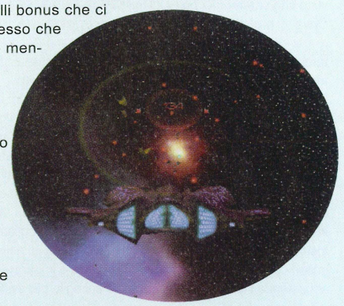
CONTROLLI PRINCIPALI:
Frecce direzionali – Movimento
Spazio – Fuoco
CTRL di sinistra – Sposta l'inquadratura alle spalle di Rayman
CTRL di sinistra + frecce direzionali destra / sinistra – Slittamenti laterali
A – Salto
0 (tastierino numerico) + Frecce direzionali – Movimento sguardo

BATTAGLIA NELLO SPAZIO

SINISTAR – THQ

PENTIUM II 233 - 64 MB di RAM – DirectX 6.1 – 120 MB su hard disk - Richiede le schede Direct3D

Le battaglie spaziali da sempre alimentano la passione di milioni di persone per gli scontri futuristici: a bordo delle nostre navicelle lucenti, ci siamo scontrati con ogni genere di nemico, dagli uomini leone di *Wing Commander*, ai ribelli e ai piloti imperiali in tutta la saga ispirata a "Guerre Stellari".
Nonostante questa abbondanza di titoli eccellenti, non possiamo fare a meno di ammirare il nuovo arrivato: *Sinistar*, infatti, oltre a una grafica davvero spettacolare e all'altezza delle ultime migliori uscite che il mercato dei videogiochi ci ha offerto, ci propone anche una giocabilità davvero invidiabile e quel divertimento immediato che riesce a catturare all'istante migliaia di giocatori.
Oltre alla immancabile possibilità di massacrare senza pietà le orde di nemici che ci assaliranno (la cui bravura sarà determinata dal livello di difficoltà da noi scelto), potremo anche spendere qualche istante per fare a pezzi gli asteroidi che si spostano intorno a noi: al loro interno, infatti, potremmo trovare utili cristalli bonus che ci torneranno molto utili (ammesso che non ci facciamo ammazzare mentre li raccogliamo…).



CONTROLLI PRINCIPALI:
Si consiglia caldamente l'uso di un joystick.
Frecce direzionali - Cloche
A / D – Slittamenti laterali
SHIFT – Attiva reattori
CTRL – Fuoco primario
Spazio – Fuoco secondario
"\" – Seleziona arma migliore

www.tiscali.it

Più drin-drin meno din-din

Ora in tutta Italia

	8.00 - 18.30	18.30 - 8.00, week-end, festivi.
INTERURBANE fuori distretto	180	90
CELLULARI	500	250

Prezzo in lire per minuto di conversazione (+IVA 20%)

Prezzo vero:
- non ci sono scatti alla risposta
- non c'è canone
- non c'è costo di abbonamento
- prezzo calcolato sugli effettivi secondi di conversazione
- prezzo valido per tutti i nostri contratti, prepagati e postpagati aziendali

E con TISCALI free NET www.tiscalinet.it l'abbonamento internet è gratis!

Anche per chi non è abbonato ai servizi telefonici Tiscali.

Attivati subito con Tiscali Ricaricasa in edicola, dal tabaccaio, negli uffici postali.

Oppure abbonati chiamando il
Numero Verde 162-910091

10030
Risparmiare è facile come parlare.

TISCALI

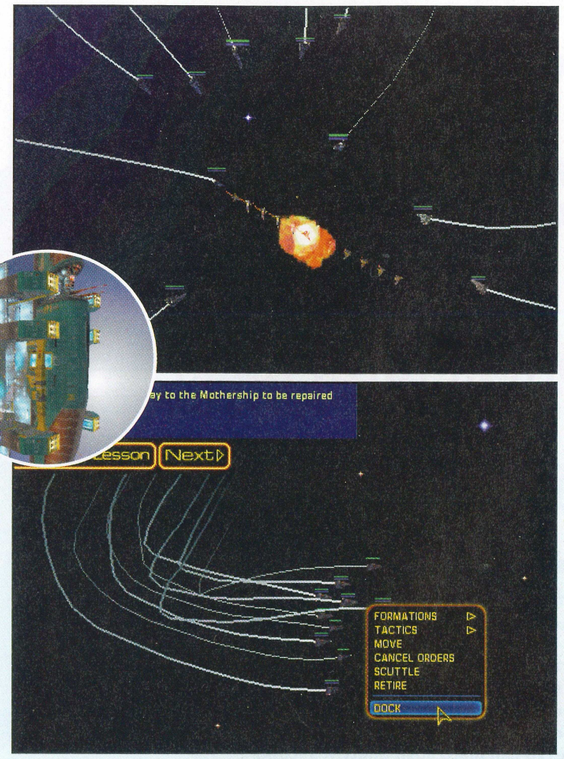
Professionisti Associati

SULLA STRADA DI CASA

HOMEWORLD – SIERRA

PENTIUM 200 MMX - 32 MB di RAM – DirectX 6 – 75 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

Gli abitanti di un piccolo pianeta scoprono, grazie al ritrovamento di un artefatto alieno, di non essere soli nella galassia e, naturalmente, decidono di indagare sull'origine del misterioso oggetto. In capo a settant'anni, le scoperte sono a dir poco sconvolgenti: la sorpresa di non essere originari del pianeta su cui si trovano, appesantita dal fatto che questo sarebbe una specie di prigione voluta da una razza aliena molto antica per segregare i propri nemici, getta nello scompiglio la popolazione, portando il governo a deliberare la costruzione di una flotta spaziale da mandare al luogo di origine da cui i poveri prigionieri furono cacciati.
Purtroppo la partenza del convoglio attira anche le indesiderate attenzioni degli antichi aguzzini, che distruggono definitivamente il pianeta prigione, spazzando via la civiltà che aveva "osato" riscoprire sé stessa.
Ora noi siamo a capo della flotta partita poco prima dell'esplosione e il nostro unico scopo è raggiungere il pianeta natale dei nostri lontanissimi progenitori: l'impresa si rivela però molto ardua visto che il nemico non tarderà a farsi vivo e le battaglie non mancheranno!
Man mano che il numero di videogiochi aumenta, diventa sempre più difficile trovare qualcosa di realmente originale: indubbiamente, *Homeworld* è uno dei titoli più innovativi che si siano visti in questi ultimi anni, considerato che per la prima volta viene inserita la terza dimensione in un gioco strategico!
Anche se a prima vista il sistema di controllo delle unità potrebbe apparirci un po' complesso, in realtà si rivela assolutamente semplice e intuitivo già dopo pochi istanti di gioco: se dovessimo avere qualche dubbio, o magari volessimo imparare qualche trucchetto, non dovremmo fare altro che provare il comodo tutorial.
Una voce suadente ci condurrà attraverso alcune lezioni base, seguendoci passo passo nell'apprendimento delle procedure indispensabili per essere un buon comandante: anche se sia il parlato che le parti testuali sono completamente in inglese, ci conviene comunque dare un'occhiata a questa parte del demo.



CONTROLLI PRINCIPALI:
La gestione delle nostre astronavi sarà affidata quasi esclusivamente al mouse.
Tasto sinistro del mouse – Seleziona / deseleziona unità
Tasto destro del mouse – Visualizza menu dell'astronave selezionata
M – Muovi astronave / gruppo
SHIFT + Movimenti del mouse – Seleziona altezza per lo spostamento delle unità
Tasto sinistro + Tasto destro + Movimenti del mouse – Zoom
Tasto destro + Movimenti del mouse – Movimento telecamera
CTRL + Movimenti del mouse – Selezione unità nemiche da attaccare
Spazio – Schermata dei sensori
TAB – Spazia tra le formazioni disponibili
H – Raccogli risorse (disponibile solo per astronavi deputate a tale compito)

IL RE DELLA GIUNGLA

TARZAN – DISNEY

PENTIUM 166 - 24 MB di RAM – DirectX 6.1 – 40 MB su hard disk - Supporta le schede Direct3D

Il nome della Walt Disney è ormai da decenni associato a cartoni animati di splendida qualità, che da sempre affascinano bambini e adulti per la magnificenza della realizzazione e la bellezza di disegni e trame.
Cosa succede quando un colosso del genere decide di entrare nel mondo dei videogiochi in maniera degna? Per rispondere a questo interrogativo, non dobbiamo far altro che dare un'occhiata a *Tarzan*!
Non ci troviamo di fronte a un gioco impegnativo o che richieda una specifica preparazione nel settore strategico, piuttosto che in quello delle avventure grafiche, ma quanto ci attende è un titolo divertente, appassionante e decisamente ben realizzato (la colonna sonora, anche se per ora un po' limitata in questa versione, è incredibilmente azzeccata!).
Pur mantenendo uno stile da cartone animato, *Tarzan* sfrutta tutte le innovazioni tecnologiche degli ultimi tempi, incarnate, ovviamente, nelle schede acceleratrici 3D: anche se non avremo esplosioni fantascientifiche, infatti, l'ambiente in cui ci muoviamo è estremamente vario e movimentato.
Il personaggio principale, il ragazzo cresciuto nella giungla, presenta movimenti incredibilmente fluidi e convincenti, sempre appropriati alla situazione contingente: salti, capriole e arrampicate ci daranno la piacevole impressione di assistere alla proiezione di un cartone animato molto ben fatto di cui noi siamo i protagonisti!
Gli enigmi da affrontare non richiederanno una quantità spropositata di materia grigia, quanto piuttosto un po' di intuizione e una certa rapidità nei riflessi. Qualora dovessimo passare a miglior vita a causa di qualche animale della giungla poco socievole, riprenderemmo la nostra avventura un po' indietro del punto in cui siamo morti.

CONTROLLI PRINCIPALI:
Frecce direzionali – Movimento
CTRL – Salto
ALT – Fuoco
Spazio – Imita gli animali

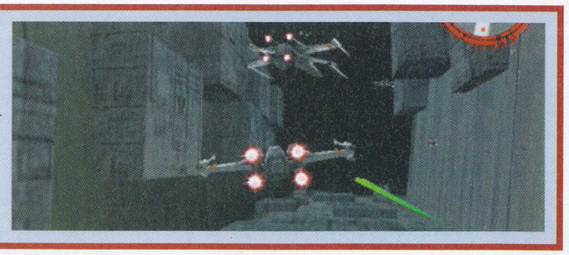
MBG'99
Un gioco che vi farà perdere la testa.
NOCTURNE
Tutti hanno il diritto di morire come, dove e quando gli pare. Nocturne è piena libertà suicida.
PC cd rom
TAKE 2 INTERACTIVE
TERMINAL REALITY
www.godgames.com
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
cidiverte.it
UFFICIALE INTERNET SITE MILAN

SFONDI E TEMI PER IL DESKTOP

Questo mese troviamo la prima parte di una serie di bellissimi sfondi ispirati al tetro e avvincente gioco *Soul Reaver*, provato sul numero scorso e di cui troviamo anche un demo sul CD. Il tema presentato, invece, ci riporta ai tempi d'oro della pirateria nel Mar dei Caraibi, visto che è ispirato al noto *Pirates - The Quest For The Seas*.

PATCH

Rogue Squadron [rogueupd12] – Installandola, aggiungeremo il caccia di Naboo a quelli che possiamo già pilotare (per poterne disporre in un livello, comunque, dovremo prima completare il livello stesso con il caccia di default). Oltre a questo, la patch sistema alcuni errori riscontrati con qualche modello di scheda acceleratrice 3dfx.



UTILITY

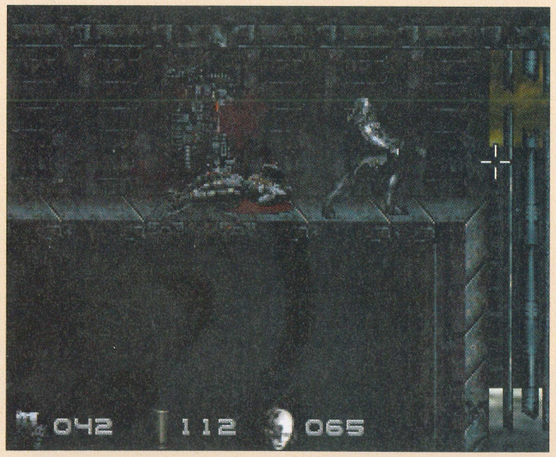
Net2Phone – Grazie a questo straordinario programma, telefonare negli Stati Uniti e in molti altri paesi del mondo non sarà più costoso come fino a poco tempo fa: la società Net2Phone, infatti, ci consente di passare via Internet direttamente al telefono della persona che stiamo contattando.
Niente più collegamenti solo tra computer per risparmiare; la grande innovazione sta appunto nel fatto che da un capo della linea ci saremo noi, collegati a Internet e che paghiamo solo la tariffa urbana a tempo fino al nostro provider (a meno che non usiamo una connessione diretta) e un supplemento alla Net2Phone per il servizio (supplemento che dipende dal paese nel quale stiamo chiamando), mentre dall'altro la persona che abbiamo chiamato, che ci parla attraverso un normale telefono di casa. Quando lanceremo per la prima volta il programma, verremo invitati a configurarlo. Il processo è semplice e l'unica cosa un po' particolare sta nel fatto che, alla fine, dovremo collegarci a Internet per aprire presso la Net2Phone un conto, che registrerà il costo delle chiamate che effettueremo. PRIMA DI ABBONARCI, controlliamo i sistemi di pagamento che la società accetta, in modo da non trovarci nella spiacevole situazione di avere un conto salato e non sapere come pagarlo...

SHAREWARE

Buzzle Puzzle – Raccogliere palline rosse per portarle al proprio posto, il tutto stando sospesi su passerelle instabili e, magari, intermittenti e mobili non è proprio quanto di più realistico potremmo trovare, ma comunque è molto divertente. Stiamo attenti a non sbagliare una mossa, altrimenti il nostro povero amico farà un salto nel vuoto assai poco salutare!

Ski Jump – Il salto dal trampolino può apparire come una delle specialità invernali più pericolose che ci siano: anche se non siamo proprio dei maestri sugli sci, possiamo comunque provare a saltare anche noi con questo divertente gioco. Facciamo un po' di pratica e poi lanciamoci a tutta velocità verso il record mondiale!

Genocide: Remixed Version - Il capitano biodroide Shad, dopo 12 lunghi anni di prigionia, è finalmente riuscito a liberarsi. Ora sarà nostro compito guidarlo attraverso i meandri del pianeta prigione! Controlliamo i movimento del nostro alter ego con le frecce direzionali e miriamo usando il mouse. Stiamo sempre attenti ai preziosi consigli che appaiono sullo schermo ogni qual volta si presenta una situazione nuova.



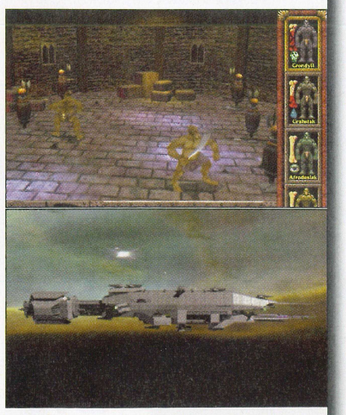
THE SEXY GALAXY
Lula2
adv: info@graphimage.it
Mettiti nei panni di un imprenditore intergalattico che ha deciso di trattare l'articolo che offre i migliori guadagni: il sesso. Scegli le tue"colleghe" a seconda delle loro attitudini in campo sessuale, addobba le loro stanze in modo che siano in tema con le loro "specialità", curale quando sono ammalate, e soprattutto cerca di fare una montagna di soldi con il loro aiuto. Non potrai fare a meno del seguito del gioco più caldo sul mercato.
Distribuito da
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI
venite a trovarci sul nuovo sito
www.3dplanet.it
18
CDV Software
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

NEWS

In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

RIVOLUZIONE DI SETTEMBRE IN CASA SIERRA

Il 21 settembre la Sierra, casa produttrice di titoli del calibro di *Half-Life*, *Red Baron* e *Homeworld,* ha dato un annuncio bomba alla comunità dei videogiocatori di tutto il mondo. La società, infatti, è stata riorganizzata in tre dipartimenti di sviluppo denominati: Core Games (giochi di punta), Casual Entertainment (per giocatori occasionali) e Home/Productivity (programmi per la famiglia e gestionali). Questo "nuovo ordine" arriva in uno dei momenti più positivi nella storia della casa statunitense, pensiamo ad esempio al successo di *Half-life*, campione di incassi in tutto il mondo e vincitore di ben 45 titoli di "gioco dell'anno" su diverse riviste specializzate (GMC compresa), e alla vigilia del lancio di titoli attesissimi come *Faraon*, *Gabriel Knight 3* e *Nascar 3*. Come tutte le rivoluzioni però, anche quella della Sierra vanta delle vittime illustri. Giochi come *Desert Fighter*, un simulatore di volo ambientato nella campagna d'Africa della Seconda Guerra Mondiale e già disponibile in versione demo, *Babylon 5*, ispirato a una serie fantascientifica di grande successo negli Stati Uniti e arrivato alle fasi finali di sviluppo, nonché *Orcs: Revenge of the Ancient*, ambientato nella cornice del romanzo fantasy "Il Signore degli Anelli", sono stati cancellati perché ritenuti non allineati con i criteri di successo della casa. Una decisione drastica e impegnativa, a ulteriore dimostrazione del fatto che il giro d'affari attorno al mondo dei videogiochi sta diventando sempre più importante.



TUTTI IN PISTA CON LO SNOWBOARD

La Infogrames lancia *Supreme Snowboard*, titolo sviluppato dalla Housemarque della linea sportiva "Supreme". I possessori di PC che pensano che i videogiochi per computer debbano essere sempre molto "adulti" e complicati, dovranno senza dubbio ricredersi. Questa semplice simulazione di gare sulla neve, a bordo di una sola larga tavola di legno colorato, offrirà tre ambienti con tre piste ognuno e sei semplici tasti da usare per controllare l'atleta. Man mano che supereremo una pista in modo vittorioso, ci si apriranno nuovi percorsi sulla neve, sempre più difficili e rischiosi. Naturalmente, sarà possibile uscire dai lunghi percorsi preordinati e andare a esplorare i dintorni, cercando "fuori pista" e salti particolarmente spettacolari. Un titolo assolutamente imperdibile per gli amanti degli sport invernali!

ANIME PERDUTE

La Quantic Dream ha recentemente annunciato l'uscita, sotto etichetta Eidos, di un'avventura tridimensionale in prima persona molto particolare. *The Nomad Soul*, questo il titolo, tratterà di un poliziotto che, come accade nel film "Atto di Forza" (interpretato dal granitico Schwarzenegger), soffre di un'improvvisa e drammatica amnesia. La trama del gioco, ovviamente, non può che essere segreta, dato che tutto della nostra vita come protagonisti si svelerà pian piano, mentre procediamo superando le varie difficoltà che ci troveremo di fronte. Il gioco presenterà sezioni di combattimento "a mani nude" o con armi, sezioni di guida, di avventura e avrà possibilità di dialogo molto sofisticate. Anche la gestione degli oggetti sarà particolare: potremo arrivare a utilizzare una ventina di oggetti, separatamente o uniti tra di loro, oppure decidere quali di essi portarci dietro e quali "salvare" in certi punti, in modo da poterli usare nuovamente o consultare in un secondo tempo. Molte delle caratteristiche del gioco potrebbero essere, in effetti, considerate semplicemente una piacevole aggiunta a un'avventura dalla concezione molto classica, ma con una realizzazione tecnica moderna e raffinata. Basti pensare al numero di personaggi "non giocanti" con cui sarà possibile interagire (oltre 70)! Aspettiamo dunque di vedere cosa accadrà allo sfortunato protagonista, quando potremo provare il gioco sulle pagine di uno dei prossimi numeri.

STAVOLTA LIMAHL NON C'ENTRA PER NULLA...

Il romanzo "La Storia Infinita", dello scrittore tedesco Michael Ende, è probabilmente noto ai più per il film che ne venne tratto negli anni '80 (con la memorabile colonna sonora cantata da Limahl) – ma questo potrebbe essere destinato a cambiare.
La casa di sviluppo tedesca Discreet Monsters, infatti, sta producendo *The Real Neverending Story*, un gioco ispirato al romanzo – e completamente diverso dal film. Questa avventura, in fase di sviluppo da oltre un anno, punta a riprodurre quanto più fedelmente possibile lo spirito del libro di Michael Ende (pur senza seguirne esattamente la trama), immergendoci in un mondo fantastico nel quale i nostri desideri e i nostri pensieri sono importanti quanto le nostre azioni – e forse di più.
Le basi tecnologiche di *TRNS* sono piuttosto innovative, a partire dalla grafica per arrivare fino alla struttura della trama. Il sistema grafico, sviluppato ex novo dal team dei Discreet Monsters, è basato su due sottosistemi distinti (uno per gli interni e uno per gli esterni), entrambi in grado di effetti davvero interessanti. In particolare, il sistema per gli esterni potrà gestire le variazioni del clima e le deformazioni del terreno, mantenendo sempre una notevole "distanza dell'orizzonte" e una frequenza dei fotogrammi di tutto rispetto. Allo stesso modo, il sistema per gli interni dovrebbe essere in grado di riprodurre quasi tutti gli effetti che amiamo tanto in giochi come *Quake III* e *Unreal Tournament* – e questo in un gioco che non fa della grafica un suo punto di forza.
Un altro aspetto promettente di *TRNS* è il concetto secondo cui dovrebbero esserci sempre almeno tre modi per risolvere una situazione: con il dialogo, con la forza e con "la fantasia" – trovando soluzioni innovative e inusitate. In particolare, sia il sistema dei dialoghi che quello di combattimento sembrano estremamente promettenti, con un misto di soluzioni innovative e sistemi tradizionali e sperimentatissimi. Ancora meglio, il sistema che gestisce la trama e gli eventi ci dovrebbe permettere di avventurarci in sottotrame a nostro piacimento, incoraggiandoci però in direzione dell'obiettivo primario – dare un nome alla Imperatrice Bambina – con eventi e incontri mirati.
Insomma, *The Real Neverending Story* promette più che bene – speriamo che mantenga le promesse, e che i Discreet Monsters riescano a completarlo per Pasqua come previsto.

UN CANE PAZZO NEI CIELI DI FLIGHT SIMULATOR

I più esigenti appassionati di *Flight Simulator '98* lo attendevano da tempo e la LAGO, casa specializzata nella realizzazione di scenari per il simulatore di volo civile per eccellenza, ha finalmente accontentato tutti i piloti virtuali con un nuovo disco aggiuntivo intitolato *Mad Dog*. Grazie a questo programma potremo porci ai comandi di uno dei più famosi aerei di linea dei nostri anni: il McDonnell Douglas Super 80. Pilotando l'aeromobile sulle rotte di tutto il mondo, avremo la possibilità di apprendere nei minimi particolari ogni procedura professionale, utilizzando strumenti introdotti in anteprima da *Mad Dog*. Oltre all'assistenza a terra durante l'allontanamento dal cancello di imbarco (il cosiddetto "Pushback") e al sistema di ausilio per il pilota in fase di atterraggio (il GPWS), potremo provare l'emozione di vivere voli avventurosi e incrociare le rotte di altri aerei grazie alla tecnologia Active Scenery e MDTRAFFIC.

IL SUPERCALABRONE E' PRONTO A DECOLLARE

Riscaldiamo i postbruciatori del nostro computer, perché tra poco potremo decollare verso i teatri di guerra del futuro con la trasposizione in chiave virtuale del caccia-bombardiere F/A 18E Super Hornet, ovvero l'evoluzione dell'attuale punta di diamante della U.S. Navy. La Digital Integration ha annunciato, infatti, il lancio dell'omonimo simulatore di volo da battaglia, in cui potremo vivere al massimo livello di dettaglio ogni istante della missione di combattimento, dal decollo sotto la spinta delle catapulte fino all'atterraggio sul ponte traballante delle portaerei di classe Nimitz. Con questa abile mossa la DI pare aver battuto sul tempo i professionisti della Jane's che, dopo la cancellazione del programma *A-10 Wathog*, hanno investito le loro risorse nello sviluppo di un simulatore in cui sarà nuovamente protagonista il supercaccia della marina.

NEWS

In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

L DIAVOLO SOTTO LA PELLE

a Cryo Interactive (la casa francese di viluppo famosa soprattutto per le sue vventure punta-e-clicca) sta per lan- are una nuova avventura dall'atmo- era cupa e grottesca. In *Devil Inside*, estiremo i panni di una giovane don- a in grado di trasformarsi in un dia- olo molto sexy ma anche estrema- nente letale, con tanto di completo ttillato di pelle e ali membranose da ipistrello. Questo simpatico perso- aggio dai toni chiaramente fumetti- ici, dovrà compiere delle indagini ovrannaturali riguardanti una serie di rani fenomeni. Alcune particolarità rafiche interessanti riguardano, ad sempio, la possibilità di avere inqua- rature multiple, come accade in *X-Wing Alliance*.

IL RITORNO DELL'IMPERO GALATTICO

Un paio di anni fa la Digital Reality creò un titolo molto particolare che combinava una strategia gestionale "alla *Sim City*" con battaglie bidimensionali di astronavi e azioni tattiche in tempo reale "alla *Command & Conquer*". Questo titolo, chiamato *Imperium Galactica*, offriva una varietà di situazioni videoludiche notevole ed era il frutto di un progetto particolarmente ambizioso. Ora la stessa casa ha deciso di riproporre questa formula "multigenere" aggiornandola con le ultime tecnologie, sfruttando la capacità e la potenza delle specifiche tecniche delle macchine da gioco odierne. In *Imperium Galactica 2* potremo rivivere tutte le situazioni divertenti del primo titolo con una marcia in più: non dovremo necessariamente giocare un personaggio "umano", ma avremo la possibilità di scegliere tra tre razze che formano otto diverse alleanze o fazioni. Potremo esplorare nuovi sistemi stellari per espandere il nostro dominio o gestire direttamente i nostri pianeti-base, aggiungendo edifici e strutture produttive di ogni genere. Lo stesso motore grafico tridimensionale che ci permette di fare queste cose, ci consentirà anche di invadere altri pianeti con le nostre truppe, vivendo in prima persona gli attacchi terrestri oppure spaziali. Non potremo dirigere direttamente un mezzo, ma potremo controllare la battaglia e fermarla in qualsiasi momento per cambiare i nostri ordini. Considerato il livello tecnico e grafico non possiamo che attendere con ansia l'uscita di questo titolo – speriamo che sia tanto vasto e coinvolgente quanto sembra!

ALI VIRTUALI PER L'AREONAUTICA MILITARE

Durante una conferenza stampa tenutasi a Latina, nella spettacolare cornice della sede del 70° Stormo dell'Aeronautica Militare Italiana, Microsoft e l'AMI hanno presentato il frutto di una collaborazione instaurata ormai da tempo. È stato ufficializzato, infatti, l'inserimento all'interno dei programmi addestrativi e didattici dell'Aeronautica Militare di *Flight Simulator*, il simulatore di volo civile della Microsoft. Le ore di volo virtuale verranno conteggiate sui libretti degli allievi piloti, che potranno sorvolare lo scenario dei dintorni di Latina (appositamente ricreato dai professionisti della LAGO) a bordo della riproduzione dell'aereo da addestramento SF-260. Il pannello di controllo del velivolo sta per essere ultimato per mano di un vero esperto, il Maggiore Angelo Moneta, e sarà messo gratuitamente a disposizione degli appassionati sul sito Internet dell'Aeronautica Militare (www.aeronautica.difesa.it) quanto prima. In occasione dell'annuncio, sono state mostrate anche alcune gustose anticipazioni riguardo l'attesissima nuova versione di *Flight Simulator 2000*, che proporrà una grafica rinnovata, aerei inediti, più piste d'atterraggio e la possibilità di volare in condizioni climatiche ricavate in tempo reale dai bollettini meteorologici. In attesa di una nostra prova approfondita, gustiamoci queste succulente immagini.

LANCIATI NEL PIÙ GRANDE GIOCO DI STRATEGIA DI SEMPRE ATTRAVERSO SEI MILLENNI E TRE GRANDISSIMI MONDI ACCURATAMENTE DETTAGLIATI

3 GIOCHI IN 1

CIVILIZATION II VERSIONE ESTESA

Pensaci: il classico CIVILIZATION II con in più:

- Timeline allungata su Alpha Centauri.
- Più Unità, più possibilità e Meraviglie che mai.
- Nuova grafica animata e giocabilità più estesa ed approfondita.
- Giocabilità multiplayer fino a 7 giocatori.

UNIVERSO DI LALANDE 2185

Prova ad immaginare: una versione fantascientifica di Civilization II. Sei costretto ad un atterraggio di fortuna sul pianeta TERRAN e qui dovrai cercare di colonizzare le stazioni spaziali abbandonate e i mortiferi impianti di gas.
Gioca su quattro "piani" simultaneamente avanzando attraverso ingressi a mappe collegate.
Obiettivo finale: tornare a casa sano e salvo!

IL MONDO DI MIDGARD

Prova ad immaginare... una versione fantasy di Civilization II. Affronta battaglie di portata epica con i mitici e leggendari rulers sotto i mari, sopra le nuvole e nelle zone più profonde e oscure della terra.

CIVILIZATION II
TEST OF TIME

IL NUOVO CAPITOLO DEL PIÙ GRANDE GIOCO DI STRATEGIA.

DELPI

HASBRO Interactive

CD-ROM

©1999 Hasbro Interactive Inc.

MICROPROSE
WWW.MICROPROSE.COM

www.leaderspa.it
LEADER

NEWS NET

NOTIZIE DALLA RETE

Cosa bolle in pentola su Internet? E, cosa più importante, come possiamo sfruttare meglio la "madre delle reti" per giòcare alla grande con il nostro computer? Vediamo insieme le novità del mese come patch multigiocatore, titoli online e programmi per giocare via Internet .

COME LA MATITA E I DADI...

La rinascita della passione per i giochi di ruolo su computer (che ci sentiamo di attribuire soprattutto a *Baldur's Gate*) sta avendo degli interessanti sviluppi anche nel campo del multiplayer. Lo stesso team responsabile di *Baldur's Gate*, appunto, sta sviluppando *Neverwinter Nights*, la cosa più vicina a un "vero" gioco di ruolo che si sia mai vista. Il gioco, basato sulla terza edizione delle regole di Advanced Dungeons & Dragons e dalla spettacolare grafica 3D, verrà inizialmente distribuito con una trentina di "moduli", ciascuno dei quali dovrebbe offrire circa 4 ore di gioco, collegati a formare una storia epica. Potremo giocare da soli o con un gruppo di amici, e uno dei giocatori potrà anche impersonare il "master", facendo comparire nuovi mostri, "possedendo" i personaggi non giocanti (per aiutare o combattere i giocatori) e via dicendo. Inoltre, assieme al gioco verrà distribuito il programma usato dagli sviluppatori per creare i loro moduli, il che permetterà ai master più volenterosi di disegnare nuove avventure e farle giocare al loro gruppo.
È anche molto interessante la possibilità di avere mondi permanenti – potremo quindi aprire un server (pubblico o privato) e avere giocatori che vanno e vengono mentre il mondo continua a evolversi...

L'AVEVAMO DETTO...

Come anticipato il mese scorso, un team di sviluppatori della Origin sta lavorando a *Ultima Online 2*, che dovrebbe arrivare a vedere la luce nell'autunno del 2000. Al momento, le informazioni continuano a non essere molto precise, comunque si sa già qualcosa di più definito del mese scorso. Innanzitutto, il mondo sarà completamente tridimensionale (come in *Everquest* e *Asheron's Call*), mantenendo tuttavia la classica interattività di *Ultima Online*, che non viene neanche sfiorata dai titoli summenzionati.
Il sistema di gioco, inoltre, dovrebbe essere subito avviato con un "quest engine", cioè un sistema che permetta ai giocatori di intraprendere avventure più intriganti della classica esplorazione delle caverne, e addirittura si potrà scegliere di percorrere il "Sentiero dell'Avatar" – onorando le virtù e combattendo il male sino a diventare paladini di Lord British.
Purtroppo, al momento non sono state ancora diffuse schermate o altro - speriamo nel prossimo futuro!

999.999 AMICI (O NEMICI)

Al momento in cui scriviamo, SegaSoft sta raccogliendo iscrizioni per la fase di testing di *10^six^*, il primo gioco online in grado di supportare (teoricamente) un milione di giocatori! *10^six^* è ambientato nel futuro prossimo, quando un pianetoide precedentemente sconosciuto entra nel Sistema Solare e gli scienziati terrestri scoprono che è ricco di una nuova fonte di energia chiamata Transium. Inutile a dirsi, scatta una specie di "corsa all'oro" – e noi abbiamo diritto a uno del milione di appezzamenti in cui il pianeta è stato suddiviso dalle quattro multinazionali che lo controllano. *10^six^* è una specie di miscela tra gioco d'azione e gioco strategico – dovremo costruire una base per difendere il nostro appezzamento minerario, dotata di protezioni automatiche che lo difendano quando non siamo presenti, e per lo stesso motivo dovremo anche fare amici e creare alleanze. La prima fase di testing, che dovrebbe iniziare verso febbraio, sarà aperta solo ai membri di Heat.Net, il servizio online su si appoggerà *10^six^*, mentre la fase successiva (qualche mese dopo) sarà aperta a tutti. Per iscrizioni e informazioni ulteriori, possiamo collegarci a http://www.10six.com.

NEWS TECH

NOTIZIE TECNICHE

Schede 3D, audio, di rete: tutto quello che riguarda la parte hardware del nostro beneamato PC che usiamo più che quotidianamente per giocare. Scopriamo quali nuove diaboliche schede potremo montare sul nostro computer nei prossimi mesi per giocare sempre più alla grande!

UN MOUSE PRONTO A COMBATTERE

Se nel nostro animo si nasconde un dominatore delle arene di *Quake*, uno spietato dispensatore di frag dall'indice più veloce del pensiero, allora questa è la notizia che aspettavamo da tempo. Logitech, uno dei nomi più autorevoli per la produzione di periferiche di gioco e non, ha infatti presentato il suo WingMan Gaming Mouse: un mouse specificamente progettato per offrire il massimo delle prestazioni nelle applicazioni videoludiche. Il segreto del Gaming Muose risiede nell'alto "report rate", cioè il tasso di registrazione dei movimenti per ogni secondo di gioco. In pratica, più alto è il report rate, più accurata risulta la posizione del puntatore del mouse e dei suoi pulsanti in ogni momento. Ebbene, pare che il WingMan Gaming Mouse vanti una velocità di 120 movimenti al secondo, se collegato tramite l'interfaccia USB (Universal Serial Bus) e di ben 200 movimenti al secondo attraverso l'adattatore PS/2, quasi il doppio di un normale mouse. In termini di gioco, gli effetti pratici si traducono in un movimento più preciso, una mira più accurata e una maggior velocità di fuoco, elementi fondamentali per imporsi in titoli come *Quake*, *Unreal* e *Half life*. Questa tecnologia all'avanguardia è racchiusa in un design ergonomico che si adatta alle dimensioni di qualsiasi mano, migliorando così la presa sulla periferica. Il WingMan Gaming Mouse viene distribuito unitamente al gioco *Shogo: Mobile Armour Division* della Monolith, a un prezzo di 79.900 Lire.

A PROPOSITO DI 3dfx...

Con tutto questo parlare di nuovi chip Nvidia stavamo un po' trascurando le novità di chi ha praticamente dato il via a tutto questo – cioè 3dfx...
Innanzitutto, iniziamo dicendo che è finalmente disponibile anche in Italia la Voodoo 3 3500 TV (con sintonizzatore, ingresso e uscita TV, nonché una interessante dotazione di software).
Parlando invece del futuro, per adesso sembra che la futura Voodoo 4 (al momento chiamata con il nome in codice "Napalm") avrà almeno tre caratteristiche molto interessanti. Prima di tutto, il T-Buffer – una nuova tecnologia che permette effetti grafici davvero interessanti (in particolare l'anti-aliasing); in secondo luogo il sistema di compressione texture FXT1 (grazie al quale si potranno avere texture più grandi e dettagliate). La terza, prevedibile, caratteristica, sarà la velocità: dovremmo poterci aspettare almeno 60 fotogrammi al secondo in *Quake 3* in 1024x768, con colore a 32 bit e tutti gli effetti attivati...
Dovremo ancora aspettare un po' per avere informazioni più precise – per adesso accontentiamoci dell'acquolina in bocca.

QUALE SCHEDA?

La prossima uscita delle schede 3D di nuova generazione (oltre a rendere piuttosto furioso chi ne ha acquistata una a settembre) ha anche portato alla nascita di una diatriba tra i produttori di questi nuovi, incredibili strumenti videoludistici. Fondamentalmente, la polemica è incentrata sui vantaggi di accelerare le capacità geometriche della scheda (tecnologia chiamata T&L, utilizzata da Nvidia GeForce256 e S3 Savage2000 e capace di aumentare molto il dettaglio degli oggetti), contrapposto all'aumentare l'ampiezza di banda e la fillrate (brutalmente, il numero di pixel che la scheda può disegnare – aspetto ritenuto più importante per la prossima scheda 3dfx, e necessario per rendere meno seghettati gli spigoli).
Anche gli sviluppatori sono stati chiamati a dire la loro, naturalmente, soprattutto perché, come prevedibile, i produttori delle schede 3D potrebbero non essere così imparziali: ecco alcuni commenti particolarmente interessanti.
John Carmack (id Software – *Quake 3*) "Se parliamo di un gioco d'azione di quelli veloci, io andrei verso la soluzione T&L, perché ci si muove più velocemente e non si fa molto caso agli spigoli seghettati. Invece, se parliamo di un tipico gioco in terza persona, di quelli "riflessivi", probabilmente preferirei poter avere gli spigoli lisci."
Tim Sweeney (Epic Games – *Unreal Tournament*) "Secondo me, le schede della prossima generazione competeranno soprattutto per quanto riguarda la fillrate. Ciò comunque dovrebbe cambiare non appena la maggior parte dei giochi verrà progettata con l'accelerazione T&L in mente. A lungo andare, sarà proprio l'accelerazione geometrica della scheda (sia T&L che altre tecnologie) ad essere la caratteristica più importante."
Dave Perry (Shiny Entertainment – *Messiah*) "Personalmente, credo che sceglierei l'accelerazione T&L... Non credo che il problema attuale sia la fillrate – è l'atmosfera. E per avere l'atmosfera, la geometria è il passo necessario adesso."
Brian Hook (Verant – *Everquest*) "Onestamente, credo che dipenda dal gioco. Se un gioco ha poche texture e quindici milioni di triangoli, ci vuole la T&L. Se invece un gioco usa un sacco di texture e cinquemila triangoli, preferisco la fillrate. Non vedo come si possa dare una risposta precisa. Comunque, in generale direi che la T&L sarà la via seguita da più giochi.
George Brussard (3Drealms – Duke Nukem Forever) "Penso che la risposta giusta dipenda da una domanda più semplice. Su quale tipo di scheda posso giocare ai giochi a cui voglio giocare oggi? Il supporto del gioco è più importante delle potenzialità tecniche dell'hardware. Inoltre, le schede non sono così costose da impedirci di prenderne una nuova in un paio d'anni se ne sentiamo il bisogno."

Ora che abbiamo sentito cosa ne pensano gli sviluppatori, decidiamo anche noi: sulla sinistra abbiamo un particolare di una immagine di gioco – in alto è "normale", in basso viene usata una delle potenzialità che ci aspettiamo dalle nuove schede 3dfx, chiamata "anti-aliasing" (e che elimina la seghettatura degli spigoli). in basso, invece, vediamo un esempio di cosa si può fare quando si hanno molti poligoni a disposizione, come con la GeForce256...

IL VOSTRO BAMBINO PORTA I COMPAGNI DI STUDIO A CASA?

ASSICURATEVI CHE ALMENO ABBIA ENCARTA 2000.

NUOVA ENCICLOPEDIA ENCARTA 2000.

FATEVI UNA PROFONDA CULTURA INTERATTIVA.

Se il vostro bambino è uno di quegli studenti che non smette nemmeno un secondo di pensare allo studio, allora la nuova **Encarta** 2000 è l'enciclope*viva* che fa per lui. Perché si chiama enciclope*viva*? Perché è stata creata proprio per chi ama così tanto i libri da addormentarcisi sopra. Con la tecnologia Microsoft, invece di pisolare davanti ad un monitor, potete solleticare la vostra attenzione ed entrare negli argomenti come se foste voi a viverli in prima persona. Come? Con oltre 100 video, 9.000 foto, 25 viaggi virtuali, 56 illustrazioni a 360°, 26.000 articoli e le collaborazioni con il CERN, l'Istituto Luce e un occhio di riguardo a tutto quello che è di attualità: dal nuovo Millennio al Giubileo. Svegliate la voglia di sapere che c'è in voi. Portate la nuova **Encarta** 2000 in famiglia (i compagni di studio ringraziano).

Per saperne di più chiamate il Servizio Clienti Microsoft allo 02.70.398.398, oppure visitate il sito www.microsoft.com/italy/encarta/

ENCICLOPEDIA ENCARTA 2000 | INTERACTIVE ENGLISH LEARNING | ATLANTE MONDIALE ENCARTA

Nuove enciclope*vive* Encarta.

Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®

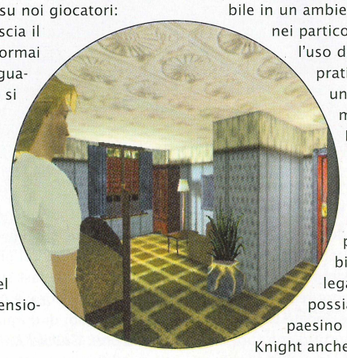
Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?" e Encarta sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

IL MISTERO E' SERVITO

GABRIEL KNIGHT RITORNA IN *BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED*, UN'AVVENTURA MOZZAFIATO CHE SI SVOLGE NELLA PIU' MISTERIOSA E PAUROSA DELLE CITTADINE FRANCESI!

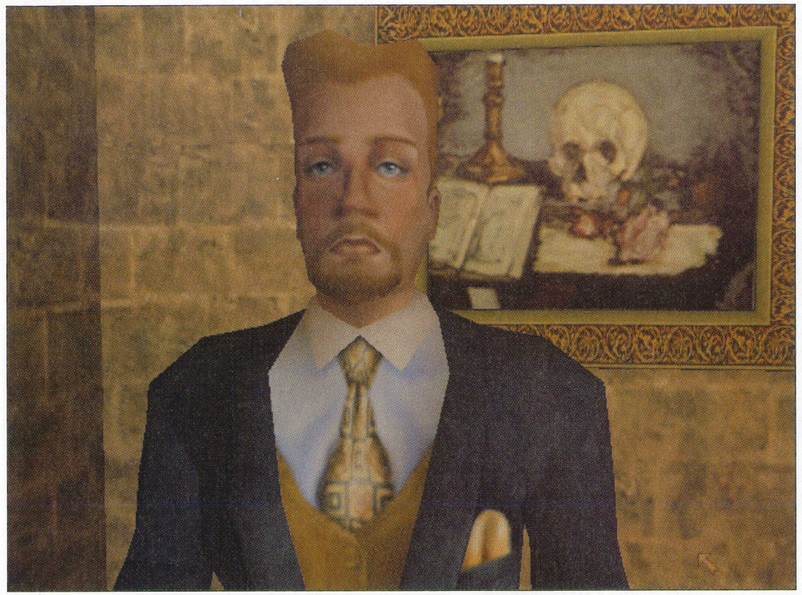
Le polemiche sulla violenza e sull'orrore nei videogiochi non accennano a spegnersi (ogni tanto telegiornali o riviste riportano l'argomento in auge) e chi ha fiutato l'affare si è buttato a produrre giochi sotto qualche aspetto discutibili, ma che hanno avuto o stanno avendo un grosso successo. Merito anche di quel gusto del proibito o delle polemiche infuocate che non hanno fatto altro che gettare benzina sul fuoco, incuriosendo giocatori che, in un primo tempo, non erano minimamente interessati al genere.

Qualcuno potrebbe pensare che *Gabriel Knight 3*, un'avventura intrisa di mistero e horror, appartenga a questo filone. E' vero, nei precedenti episodi l'orrore era parte integrante della storia (riti voodoo e lupi mannari non fanno certo ridere) ma era utilizzato per aumentare il coinvolgimento, per rendere più tesa l'atmosfera e non per traumatizzare indiscriminatamente il giocatore. Nella serie di Gabriel Knight la paura è palpabile, fa da filo conduttore nel gioco ma non sconfina mai nel pacchiano, nelle scene sanguinolente a ogni costo o nell'orrore esasperato, come invece faceva talvolta *Phantasmagoria*, gioco horror della Sierra partorito dalla fervida mente di Roberta Williams. Jane Jensen, l'ideatrice della saga dello scrittore-investigatore dell'occulto, ha una visione molto più sottile del terrore, che non per questo esercita un impatto minore su noi giocatori: in questo caso la quantità lascia il posto alla qualità sfatando l'ormai vetusta equazione sangue uguale pubblico. Questa classe la si vede in diverse situazioni: nell'ottima ricerca effettuata sui luoghi dove si svolge l'avventura, sulla loro storia e sui popoli che si sono succeduti sul territorio, nell'uso magistrale della suspense per tenere continuamente in apprensione il giocatore e nel progressivo aumento della tensione nel corso del gioco.



GABRIEL KNIGHT, IL DETECTIVE DEL MISTERO

Siamo ormai giunti al terzo episodio della pluripremiata saga ideata da Jane Jensen nel 1993, che ha come protagonista il famoso detective ormai divenuto uno dei personaggi préferiti dagli amanti dei giochi d'avventura. Il successo sembra dovuto al tipo di casi che Gabriel Knight si trova a risolvere: casi misteriosi, inquietanti che molto spesso sconfinano nell'horror e nel paranormale. Un genere che piace, che ha ricevuto grandi consensi fin dall'inizio e che ancor oggi, a circa sei anni dall'uscita della prima avventura, risulta attuale e seguitissimo (basta pensare al successo di telefilm quali "X-files" e a fumetti come "Dylan Dog"). I primi due episodi rappresentano ancora un ottimo acquisto, ed è possibile trovarli a prezzi scontati o in edizione economica (*Gabriel Knight 2* è uscito qualche mese fa nella CD-ROM Classic Collection della Leader). Un'ottima opportunità, quindi, di giocare delle grandi avventure spendendo poco, tanto per farci venire l'acquolina in bocca in attesa dell'imminente *Gabriel Knight 3*. La prima avventura *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* ci permetteva di fare la conoscenza di Gabriel e di Grace Nakimura, la sua esotica aiutante, e di vederlo alle prese con il mondo magico del voodoo (con tanto di teste di pollo mozzate e così via), mentre nella seconda *Gabriel Knight 2: The Beast Within* il nostro eroe doveva vedersela con un pericoloso lupo mannaro.



AMBIENTI (QUASI) REALI

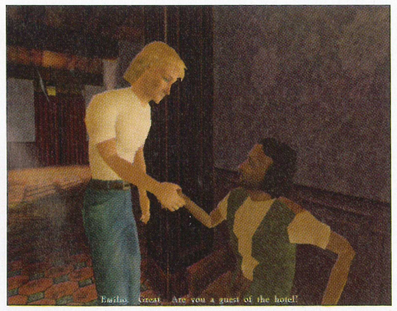
La storia è come al solito interessante, anche se le trame dei primi due episodi entravano subito nel vivo della vicenda mentre in questo caso l'avventura decolla più lentamente. E' richiesto più tempo per sbrogliare la matassa iniziale e per rendere più chiari gli obiettivi da raggiungere, ma questa ricerca minuziosa di indizi chiarificatori rende il gioco più reale. Il personaggio si muove in maniera credibile in un ambiente tridimensionale ricostruito nei particolari, che trae giovamento dall'uso delle schede 3D più avanzate. In pratica, sembra di passeggiare in un vero villaggio riprodotto in maniera impeccabile.

Il grande sforzo tecnologico si intravede anche nell'uso di numerose telecamere, che permettono di vedere la scena da diverse angolazioni, e dalla possibilità di "navigare" nell'ambiente circostante senza essere legati al personaggio (in pratica possiamo percorrere le stradine del paesino fino ad allontanarci da Gabriel Knight anche se lui è fermo). Questo ci permette di orientare liberamente lo sguardo prima di prendere una direzione, per evitare di sbagliare strada e perdere tempo prezioso. Infatti, il movimento è così libero da lasciare sconcertati: un primo passo (corto ma importante) verso la realizzazione di un ambiente che simula quello reale. Naturalmente l'uso di questa grafica e dell'ambientazione 3D rende *Gabriel Knight 3* utilizzabile solo su PC di fascia alta (Pentium 133 o superiori o Pentium II) equipaggiati con schede 3D. E' anche possibile utilizzare un Pentium 166 senza scheda acceleratrice, ma in questo caso i risultati sono discutibili. Resta da dire, comunque, che è possibile disabilitare alcune funzionalità grafiche per rendere il gioco più veloce.

Un altro punto di forza è rappresentato dal sonoro, che si amalgama alla perfezione contribuendo ad accentuare i momenti di maggior tensione. Una colonna sonora degna di un film, rilassante e mai intrusiva nei momenti di calma, ma incalzante e tenebrosa al punto giusto quando serve.

ENIGMI DIVINI E SOLUZIONI DIABOLICHE

La storia è ambientata in Francia (dopo New Orleans e la Germania dei primi due episodi) a Rennes-le-Chateau, un paesino della Linguadoca dove siamo finiti dopo aver inseguito dei loschi figuri che hanno rapito il figlio di un nostro cliente. Del bambino, inizialmente, non troviamo nessuna traccia ma, dopo una chiacchierata con il portiere dell'albergo e alcuni ospiti, apprendiamo che le



EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Gli episodi della serie sono passati attraverso una radicale trasformazione, che ci fa capire come sono cambiati i gusti dei giocatori nel corso degli anni. Nel primo Gabriel Knight, il personaggio (piccolo, ben realizzato ma lungi dal sembrare reale) si muove in locazioni disegnate, fedele alla moda delle avventure dei primi anni '90 (tipo Larry o Roger Wilco, per intenderci). Il coinvolgimento è buono e la storia è eccellente. L'episodio successivo, invece, sembra un film interattivo: dà l'impressione di guardare la TV, ma la storia la facciamo noi. Il personaggio è interpretato da un attore reale e le scene di intermezzo sono dei veri e propri filmati (come in *Phantasmagoria*). Il realismo è eccezionale, il coinvolgimento assicurato e la storia sempre all'altezza. In quest'ultima fatica, invece, fa la sua comparsa un personaggio 3D che si muove in un ambiente tridimensionale (stile *King's Quest VIII*). La libertà di movimento è invidiabile, il realismo è buono e la storia resta come sempre il punto di forza.

Il terzo episodio sembra, quindi, privilegiare una maggiore libertà d'azione in termini di realismo e coinvolgimento, ma non tutti potrebbero avere la stessa sensazione. In ogni caso, i giochi 3D stanno riscuotendo un grande successo e hanno dalla loro parte schiere di estimatori. C'è da scommettere che in molti considereranno questo il miglior episodio della serie!

TERRORE PURO TARGATO U.S.A.

È considerato il fenomeno cinematografico horror del momento e, pur essendo stato girato con un budget limitatissimo, ha incassato al botteghino più delle mega-produzioni delle grandi case holliwoodiane. Stiamo parlando di "Blair Witch Project", il capolavoro del terrore che ha raggelato il pubblico americano senza effetti speciali miliardari, ma semplicemente proponendo il montaggio di un documentario ultrarealistico, girato con telecamere "amatoriali" da un gruppo di studenti universitari in seguito misteriosamente scomparsi. Invenzione o inquietante realtà? La storia della strega vissuta nel Maryland tiene inchiodati gli spettatori alle sedie senza un attimo di tregua, giocando su questo inquietante interrogativo e offrendo il brivido del terrore nella sua forma più pura. Nell'attesa (forse vana) che il film approdi sugli schermi italiani, possiamo saperne di più consultando l'indirizzo Internet: www.blairwitch.com.

PIU' DYLAN DOG E MARTIN MYSTERE?

Gabriel Knight ha molte cose in comune con due dei personaggi più famosi e seguiti dei fumetti italiani. Stiamo parlando di Dylan Dog e Martin Mystere della casa editrice Bonelli (la stessa di Tex, Zagor, Nathan Never e molti altri). Con il primo condivide la tipologia dei casi su cui indaga, di solito incubi viventi o creature più o meno mostruose, mentre con il secondo ha in comune l'approccio scientifico e un grande approfondimento dei temi trattati, per quanto paradossali e incredibili possano sembrare. Dylan Dog "l'indagatore dell'incubo" privilegia l'intuizione, la commistione tra sogno e realtà, la parte irrazionale dell'essere umano, mentre Martin Mystere "il detective dell'impossibile" preferisce risolvere gli enigmi con lucidità, preparazione scientifica e razionalità. Anche in Gabriel Knight si avverte la presenza di un grande lavoro di ricerca, che rende tutta la storia più credibile, avvicinando il personaggio più a Martin Mystere. Il vantaggio sul detective a fumetti è che Grace Nakimura è molto più carina di Java, l'assistente preistorico di Martin (ma purtroppo anche più loquace).

stanze dell'hotel dove abbiamo trovato rifugio sono occupate da persone che partecipano a una gita con la speranza di trovare un tesoro. Scopriamo quindi che il paese potrebbe essere realmente il custode silenzioso di un segreto millenario in quanto Merovingi, Catari, Visigoti e cavalieri Templari si sono succeduti sul suo territorio nel corso dei secoli. Ecco quindi, che la storia si mescola con la religione generando un'interessante commistione tra sacro e profano, tra divino e diabolico.
Gli enigmi da risolvere nel corso dell'avventura sono di tipo diverso: spaziamo dai classici problemi tipici di giochi di questo tipo – tutti originali e interessanti – alle azioni che devono essere portate a termine in un tempo prestabilito dopo un'attenta pianificazione (pena il dover ripetere nuovamente una certa sequenza di movimenti). La complessità non è elevatissima, ma alcuni rompicapi potrebbero dare del filo da torcere ai giocatori con poca esperienza. Nel corso dell'avventura dovremo impersonare Gabriel Knight e Grace Nakimura, che hanno un modo di risolvere i problemi del tutto diverso, il che consente di non annoiarsi.

PARLARE SEMPRE, PARLARE MOLTO...

Le frasi da usare per fare delle domande sono scomparse e sono state sostituite da piccole icone che dovrebbero dare l'idea dell'argomento di discussione: il più delle volte scopriremo il loro significato solo dopo averle selezionate (poco male, bisogna sempre parlare di tutto con tutti). Gli oggetti che formano il nostro inventario, possono essere spesso combinati insieme per ottenerne altri: questa caratteristica viene sfruttata numerose volte in *Gabriel Knight 3*, quindi provare le cose più strane è d'obbligo. Talvolta potrà capitare di rimanere bloccati nel gioco, perché non si hanno più indizi per proseguire. In questo caso è necessario visitare tutte le locazioni del villaggio per assicurarsi che non ci siano in giro personaggi nuovi o che, dopo aver trovato degli oggetti o visitato alcuni luoghi, non siano apparse nuove icone di dialogo. Questa necessità di controllare tutto e tutti è dovuta al fatto che, se non si sono compiute tutte le azioni, l'orologio del gioco non avanza e non si può passare alle fasi successive. L'avventura, infatti, è divisa in giorni e ogni giornata è formata da diversi periodi di durata variabile (solitamente un paio d'ore). *Gabriel Knight 3* dovrebbe essere disponibile entro natale nella sua veste definitiva, e non mancheremo di farne una prova approfondita su queste pagine.

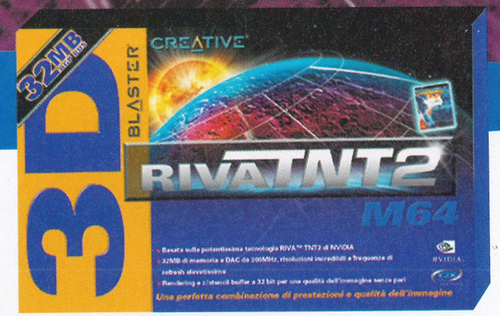
Gmc

3D Blaster RIVA TNT2 M64

Prezzo a terra, grafica alle stelle!

CREATIVE

Vieni a provarla nei negozi Computer UNION!



3D Blaster M64 è la nuovissima scheda 2D/3D da Creative, basata sulla potente tecnologia TNT2 di NVIDIA. Ben 32MB di RAM, RAMDAC da 300MHz, Z-Buffer a 24 o 16 bit, risoluzione fino a 1920x1200 a 16,7 milioni di colori, tutto a un prezzo semplicemente incredibile. In più, la confezione include il gioco Expendable in versione completa.

3D Blaster Riva TNT2 M64
£. 259.000
iva inclusa

PER CONOSCERE IL PUNTO VENDITA A TE PIÙ VICINO CHIAMA:

DOVE Numero Verde 800-811020

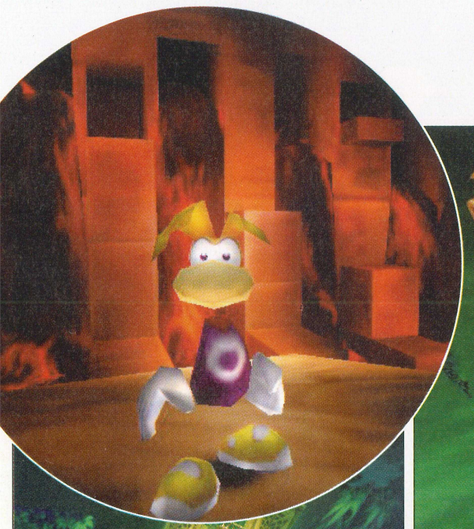
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

BYE BYE CONSOLE

VIENE DALLA TERRA DI FRANCIA E QUESTO È STRANO. ANCORA PIÙ STRANO, PERÒ, È IL FATTO CHE *RAYMAN 2* POTREBBE PASSARE ALLA STORIA COME IL PRIMO GIOCO DI PIATTAFORME 3D REALMENTE GIOCABILE CON UN PC.

Il computer è più adatto per i giochi di strategia, le console esprimono il massimo delle loro potenzialità nei giochi d'azione e due mondi così separati non potranno mai incontrarsi: questa era una delle opinioni più diffuse nel mondo dei videogiochi, almeno fino al momento in cui i PC hanno raggiunto un tale livello di prestazioni da riuscire a supportare qualsiasi stranezza potesse venire dalla mente funambolica di un programmatore di giochi. Con l'avvento delle schede acceleratrici 3D, le nostre amate scatole di metallo hanno rubato sempre più terreno alle console.
Sembra proprio che sia stato fatto un ulteriore passo avanti su questa strada, a giudicare dall'arrivo imminente di *Rayman 2*. Non si tratta, infatti, dell'ennesimo gioco di strategia in grado di farci passare notti insonni e interi fine settimana davanti al monitor, ma di un titolo in grado di dimostrare che, finalmente, i computer hanno raggiunto il livello delle migliori console proprio sul loro terreno più specifico: quello dei giochi di piattaforme 3D.



Rayman 2 garantisce il divertimento a tutta la famiglia, con la sua carica di simpatia!

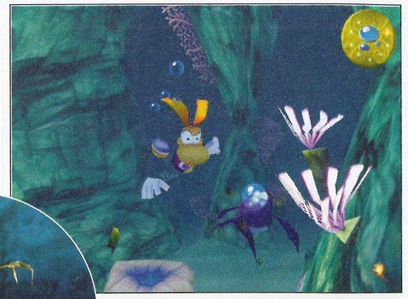
GIOCHI NEL GIOCO

Come *Mario 64* per Nintendo 64 (una delle migliori console sul mercato oltre alla mitica PlayStation di Sony) ha dimostrato, i giochi di piattaforme in tre dimensioni non vivono di soli salti, corse e movimenti vari da parte del protagonista. Certo, questa è di solito l'attività prevalente in titoli di questo genere, ma l'azione principale può anche essere interrotta da "sotto-giochi", che contribuiscono a rendere tutto un po' più vario e meno scontato. Ciò che rende interessanti questi "intermezzi" è il fatto che spesso si tratta di veri e propri "giochi nel gioco". Un titolo come *Final Fantasy VII* ne è stato un ottimo esempio, nascondendone parecchi al suo interno.
Nel caso di *Rayman 2*, il nostro eroe si trova a nuotare sott'acqua o a fare sci nautico su un lago. Addirittura, possiamo anche lanciarci in una gara contro il tempo, proiettandoci per un attimo in una specie di gioco sportivo! È proprio questo genere di variazioni che rende questi titoli interessanti, interrompendone la modalità di gioco tradizionale.

È sicuramente la prima volta che possiamo giocare a un titolo "da console" sul nostro PC, senza dover rinunciare a nessuna delle caratteristiche finora confinate negli schermi del televisore.
Il primo *Rayman*, realizzato con un sistema grafico bidimensionale, ha ottenuto un successo notevole nel 1996. Ci sono voluti più di due anni e il lavoro di circa cento persone per la creazione del secondo episodio, in uscita quest'anno per il nostro beneamato computer.

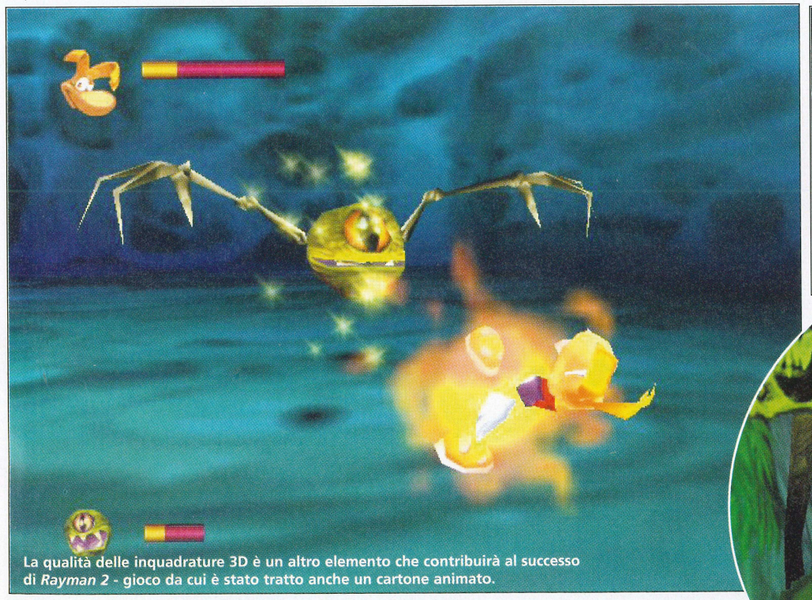
NON SOLO PIATTAFORME

Si tratta essenzialmente di un rifacimento in chiave moderna dei vecchi giochi di piattaforme, ovviamente realizzato in tre dimensioni. Nonostante sia un titolo piuttosto strutturato, con percorsi più o meno obbligati, l'impressione è quella di avere una completa libertà di movimento. È anche possibile affrontare le diverse sezioni che compongono i livelli scegliendone l'ordine. Non ci si sente mai forzati ad

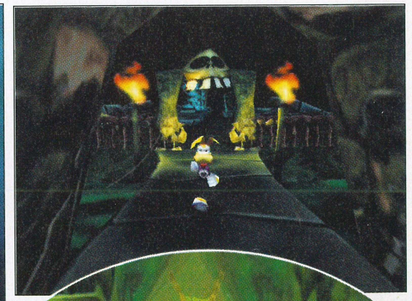


andare in una certa direzione e la bellezza dei livelli, dal punto di vista della loro progettazione, sta proprio nel fatto che il giocatore ha sempre l'impressione di tenere l'azione completamente sotto controllo.
Il protagonista principale, Rayman, ha a disposizione un buon numero di mosse "normali": può camminare, correre, saltare, nuotare e sparare. In più, è in grado di svolazzare come una specie di elicottero, utilizzando le sue orecchie (anche se, a quanto dice Ubi Soft, quelle che ci sembrano orecchie sono in realtà i suoi capelli).
Una delle caratteristiche più interessanti di *Rayman 2* sta nella sua semplicità, che consente di entrare subito in partita. Tuttavia, il completamento delle aree non è affatto scontato. Lo svolgimento del gioco avviene in modo molto dinamico, evitandoci la noia di rimanere bloccati in un certo punto. In più, la varietà degli scenari e dei diversi personaggi che incontriamo lungo il percorso ci tiene senz'altro lontani dalla tentazione di lasciar perdere.
Come si conviene ai giochi di piattaforme, anche qui dobbiamo ricominciare un livello o un'area ogni volta che moriamo, cosa che può risultare a volte un po' noiosa. Fortunatamente, le trenta ore di gioco effettivo, necessarie a portare a termine il percorso, non sono completamente affidate alle scorribande sulle piattaforme, ma vengono invece vivacizzate dall'inserimento di diversi "sotto-giochi".
Tutto questo dimostra che è possibile creare giochi semplici e contemporaneamente molto divertenti anche per computer. La grafica con cui è realizzato *Rayman 2* ha una fluidità notevole (sembrerebbe muoversi tra i cinquanta e i sessanta fotogrammi al secondo), aiutata anche da alcuni effetti visivi molto gradevoli, che contribuiscono a migliorare l'aspetto estetico del gioco.

Gmc



La qualità delle inquadrature 3D è un altro elemento che contribuirà al successo di *Rayman 2* - gioco da cui è stato tratto anche un cartone animato.



DENTRO LA BATTAGLIA

NON SI TRATTERÀ PIÙ DI SPOSTARE UOMINI E MEZZI CON LA PROSPETTIVA DEI COMANDANTI SUPREMI. *COMMAND&CONQUER: RENEGADE* CI SCARAVENTA NEL BEL MEZZO DEL CAMPO DI BATTAGLIA. VOGLIAMO UTILIZZARE UN CARRO ARMATO? NON CI RESTA CHE GUIDARLO...

I nostri nemici conoscono bene lo spazio tridimensionale. Per questo motivo, sono in grado di seguirci ovunque, senza concederci un attimo di tregua.
Naturalmente, stiamo parlando delle armate Brotherhood di Nod, ancora una volta schierate contro la nostra organizzazione, la Global Defence Initiative (GDI). Questa volta, però, non giocheremo più nel ruolo dello stratega, del capo di Stato Maggiore dell'esercito che manda i suoi uomini a morire al fronte. *C&C: Renegade* non è un gioco di strategia, ma un vero e proprio titolo d'azione in 3D ambientato negli scenari di *Command & Conquer*.
Immaginiamo di essere uno dei soldati di fanteria che in *C&C* normalmente mandavamo a morire a dozzine sotto il fuoco nemico. Cerchiamo di vedere il mondo con i suoi occhi. Questo è *C&C: Renegade*. L'azione è ispirata alla sesta missione del titolo originale, nella quale dovevamo utilizzare un commando per far saltare in aria le installazioni nemiche. L'idea che ha portato alla realizzazione di questo nuovo capitolo della serie, è stata quella di fare in modo che il gioco fosse completamente basato su di un singolo personaggio, alle prese con operazioni di spionaggio e di infiltrazione. Gli sviluppatori di Westwood hanno passato gli ultimi due anni a creare un

sistema grafico che potesse realmente darci la sensazione di essere uno dei tanti soldati di *C&C* nel bel mezzo del campo di battaglia. In pratica, hanno cercato di riprodurre un tipo di motore grafico tridimensionale e di ambientazioni suggestive simili a quelli che hanno fatto la fortuna di un gioco come *Quake*.
In questa fase dello sviluppo (ricordiamoci che resta ancora un anno di lavoro da fare), *Renegade* assomiglia a una versione di *Hidden And Dangerous* senza la nebbia. La nostra visuale è davvero ampia e ci permette di controllare lo scenario fino alla linea dell'orizzonte. Ad esempio, se ci inerpichiamo in cima a una cascata, potremo ammirare il corso del fiume, fino a vederlo entrare nella base Nod, posta proprio sotto di noi.

LE MERAVIGLIE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'approccio di Westwood all'Intelligenza Artificiale dei personaggi supera di gran lunga gli esperimenti del vecchio Dr. Frankenstein. Ecco una storiella singolare raccontata da Louis Castle, produttore esecutivo del nuovo *Command & Conquer*:
"Una volta stavamo giocando e il designer, dopo aver ucciso una guardia nemica, si è arrampicato in cima a una scala in modo da colpire agevolmente le altre guardie, richiamate dagli spari. Aspettiamo un po' di tempo, ma non succede nulla. A un certo punto, si sente un tonfo da dietro. Ci giriamo e ci troviamo davanti un nemico che ci scarica addosso tutti i colpi della sua arma. Da dove poteva essere arrivato? Per farla breve, uno dei grafici aveva creato un cumulo di scatoloni, proprio vicino a un macchinario. Il nemico le aveva utilizzate per arrampicarsi, saltando alle nostre spalle con scatto felino. Insomma, aveva trovato una scorciatoia, evitando di farsi crivellare di colpi sulla scala. Noi non credevamo che una cosa simile potesse succedere. Non avevamo programmato il sistema di Intelligenza Artificiale prevedendo situazioni di questo tipo. I nemici conoscono perfettamente lo spazio tridimensionale e compiono azioni del tutto imprevedibili!".

AZIONE E SPIONAGGIO

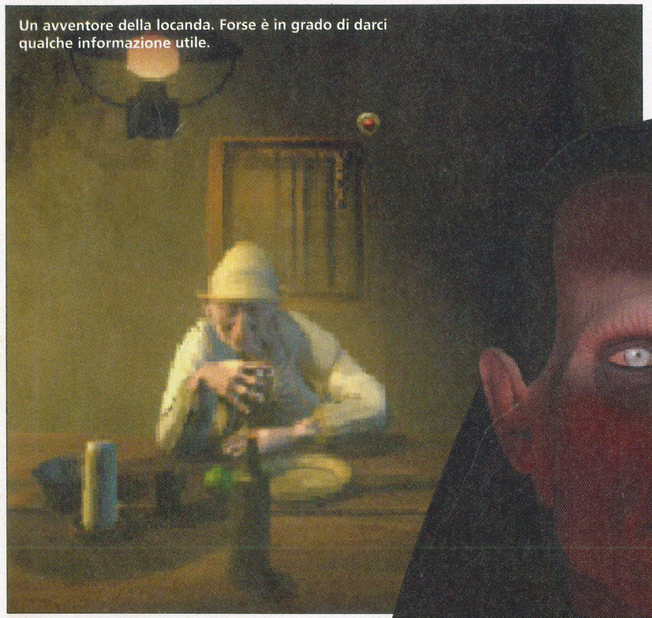
Mentre nel titolo precedente, *Command & Conquer Tiberian Sun*, le nostre missioni iniziavano dalla base, *Renegade* ci proietta immediatamente all'esterno. Dovremo subito varcare i cancelli dell'installazione nemica più vicina e darci da fare con il nostro fucile automatico per eliminare tutti i soldati presenti nell'area. Possiamo farlo senza indugi, dato che vestiamo i panni di Jack Shepard, una specie di Schwarzenegger che combatte per la GDI da solo. Anche un duro come Jack, però, non può fare a meno di rimanere impressionato nel vedere un Tempio di Nod perfettamente funzionante apparire in tutta la sua imponenza sotto il cielo di *C&C*, maestoso come solo le strutture tridimensionali possono essere. Ancora più emozionante è infiltrarsi al suo interno, senza farsi sorprendere dalle guardie, per spiare le attività del nemico. Questa parte di infiltrazione e di spionaggio è preponderante, dato che Jack lavora in solitaria, spesso intrufolandosi oltre le linee nemiche. La cosa fantastica è che possiamo utilizzare le conoscenze strategiche accumulate con *C&C* per... accrescere le nostre speranze di vita! Se, per esempio, facciamo saltare in aria una postazione SAM, uno dei nemici sopravvissuti all'esplosione striscerà fuori dalle macerie, cercando di colpirci. Chi non ha mai giocato a un titolo della serie potrebbe farsi sorprendere alle spalle, ma i veterani di *C&C* si faranno trovare pronti all'appuntamento. Se invece l'obiettivo è quello di disabilitare un Obelisco nemico, dovremo riuscire a far esplodere le centrali di energia elettrica.
I tradizionali veicoli del titolo originale sono ancora presenti, questa volta, però, potremo guidarli "in prima persona". Ne avremo a disposizione più di una dozzina, dal fuoristrada alla motocicletta, all'Orca da combattimento.
Insomma, si tratta di un titolo molto noto, visto sotto una prospettiva del tutto inedita. Non dobbiamo però temere: l'uscita di *Renegade* non significa assolutamente la fine di *C&C*, inteso come gioco di strategia in tempo reale. *Renegade* è un'aggiunta, non certo una sostituzione.

Gmc

E' tutta un'altra prospettiva, no? Vedere il nemico, lanciargli una granata oltre il muro e poi vedere l'esplosione...

IL PRINCIPE DELLE TENEBRE

ISPIRATA ALLE PAGINE DEL CELEBRE ROMANZO DI BRAM STOKER, QUESTA AVVENTURA DALLA GRAFICA MOZZAFIATO CI SCARAVENTA NEI CUPI BOSCHI DELLA TRANSILVANIA, ALLA RICERCA DELLA NOSTRA BELLA RAPITA DAL CONTE *DRACULA* IN PERSONA...



Un avventore della locanda. Forse è in grado di darci qualche informazione utile.

La nostra storia inizia nel 1904 in una landa desolata della Transilvania. Il nostro personaggio, Johnatan Harker, ha viaggiato da Londra alla Romania per seguire le tracce della sua amata Mina, rapita dal perfido conte Dracula e rinchiusa nel suo castello. Il vampiro, infatti, ha riconosciuto nella nostra fidanzata i tratti di sua moglie Elisabeta, morta secoli prima. Convinto che si trattasse di una reincarnazione del suo antico amore, ha pensato bene di portarla con sè. Noi dobbiamo assolutamente riuscire a liberare Mina prima che venga a sua volta vampirizzata.

La prima caratteristica che salta all'occhio in *Dracula* della Microids è l'incredibile senso di mistero che la avvolge. Arrivati in Transilvania, ovviamente durante una notte di luna piena, veniamo accolti in una locanda a dir poco lugubre. Tutti i personaggi che incontriamo hanno un aspetto veramente terrificante e anche le ambientazioni sembrano studiate nei minimi dettagli, proprio per infonderci un senso di timore, aiutate da un sistema sonoro che ha ben poco di allegro.

Il tutto è realizzato con una grafica di livello davvero notevole, che riesce a rendere i personaggi e le ambientazioni in modo del tutto convincente. Quando parliamo con qualcuno, questo si avvicina a noi a tal punto, che sembra voler uscire dal monitor. I primi piani dei personaggi ci danno modo di apprezzare il grado di dettagli nella creazione della loro figura.

Il sistema di controllo non ci permette di muoverci in tempo reale. Possiamo, infatti, avere una vista a trecentosessanta gradi della posizione in cui ci troviamo e, per spostarci, dobbiamo fare clic nella direzione desiderata. Probabilmente, l'utilizzo di questo sistema un po' macchinoso e statico è dovuto proprio alla altissima qualità grafica che contraddistingue gli scenari: sarebbe, infatti, difficile pensare di poter animare in tempo reale una tale quantità di dettagli. Dopo qualche clic, comunque, ci si abitua, lasciandosi trasportare dall'atmosfera tetra che ci avvolge. In fondo, l'importante è portare a termine la nostra missione. Per fare questo, come in ogni avventura che si rispetti, dovremo risolvere parecchi enigmi, raccogliere gli oggetti disseminati qua e là lungo il nostro percorso e cercare di interagire con gli strani personaggi che incontriamo, in modo da carpire quante più informazioni possibili. La versione che abbiamo potuto provare è limitata a piccola parte della storia, ma è bastata per farci venire la voglia di mettere le mani sul gioco completo: non possiamo infatti sopportare l'idea che la nostra dolce Mina sia ancora nelle mani di quel pazzo sanguinario...

Gmc

LA VERA STORIA DEL PRINCIPE VLAD

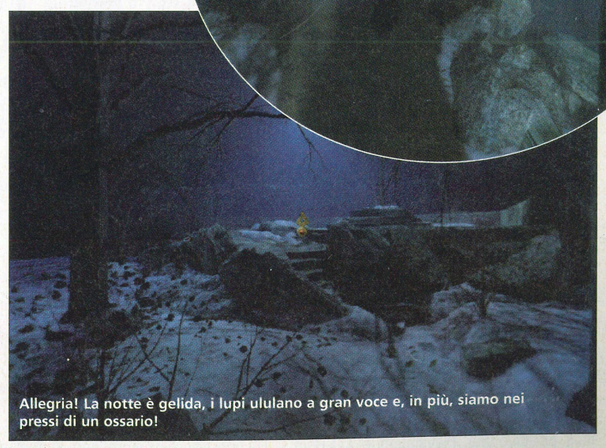
Nel dicembre del 1431 nacque Vlad III, figlio di Vlad Drakul, principe di Valacchia (una zona impervia dell'attuale Romania). Dopo la morte del padre, avvenuta nel 1456, il giovane fu fatto prigioniero dai Turchi e successivamente servì come ufficiale nel loro esercito, imparando alcune delle tecniche di tortura di cui poi si sarebbe servito abbondantemente. Quando infatti riuscì a riconquistare il suo potere, dominò la sua terra con incredibile crudeltà. Il suo passatempo preferito consisteva nell'impalare tutti coloro che egli considerava nemici: banditi, ladri, mendicanti, preti astuti e così via. Pare fosse talmente ossessionato da ciò, che faceva imbandire la tavola dove mangiava e si intratteneva con i vari ambasciatori in mezzo a foreste di uomini impalati. Naturalmente, le conversazioni avevano come tema ricorrente quello delle tecniche di tortura che il principe utilizzava. Il soprannome Dracula è un patronimico (significa infatti "Figlio di Drac" in rumeno). Dato poi che "Drac" significa "demone", il nome Dracula corrisponde più o meno a "Figlio del demonio". Dopo la sua morte, avvenuta nel 1476, il suo cadavere decapitato venne sepolto in un cimitero nei pressi di Bucarest. Cominciarono poi a fiorire le leggende che lo ritenevano il principe dei vampiri. Nel 1931 la sua tomba è stata riaperta, ma il corpo di Vlad era sparito...

L'IDENTIKIT DEL VAMPIRO

I vampiri sono entità a metà strada tra la vita e la morte. Per rimanere nel loro strano stato, hanno bisogno di nutrirsi del sangue di un essere vivente, non importa se uomo o animale (in generale, però, preferiscono il sangue umano, soprattutto se appartiene a persone di sesso opposto al loro). La leggenda afferma che si diventi vampiri per una maledizione demoniaca o perchè si è stati morsi ripetutamente da un appartenente alla stirpe.

Questa macabra creatura è in grado di trasformarsi in fumo, lupo, pipistrello, ragno o ratto per sfuggire ai propri inseguitori. Le sue caratteristiche principali sono l'ubiquità, la capacità di smaterializzarsi, l'immortalità e la necessità di dormire il cosiddetto "sonno dei morti" durante il giorno, per poi scatenare i suoi terribili poteri durante la notte. Può essere riconosciuto dal fatto che la sua immagine non si riflette negli specchi e dall'invulnerabilità alle armi convenzionali (siano esse armi da fuoco o armi bianche). Tuttavia, esistono parecchi modi per metterlo in difficoltà: non ama l'aglio, né le immagini sacre e uno in particolare di ucciderlo definitivamente: se si riesce a infilargli un paletto di frassino due centimetri sotto il cuore (è quello il suo unico punto vitale), la sua polverizzazione è garantita.

In che razza di posto siamo capitati? Ecco la padrona della locanda che prepara la cena per i suoi ospiti...



Allegria! La notte è gelida, i lupi ululano a gran voce e, in più, siamo nei pressi di un ossario!

Trappole, nemici, agguati, inseguimenti:

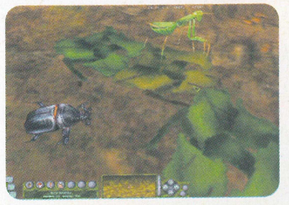
la pelle da portare a casa ogni giorno.

L' IMPERO DELLE FORMICHE

Amministra, conduci e proteggi il formicaio e tutti i suoi abitanti in un fantastico e pericoloso microcosmo dove i guai sono tanti e i nemici saltano fuori da ogni parte.

Una lotta per la sopravvivenza, uno spettacolare gioco di strategia, simulazione e avventura interamente modellato in 3D.

Niente può essere lasciato al caso: lo strabiliante motore che anima il gioco ti permetterà il controllo totale delle sorti, dell'umore, della vita di ogni singola, piccola formica.



MICROÏDS

fallo per gioco.

www.microids.com

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy® .
Da oggi Microids è presente anche in Italia.

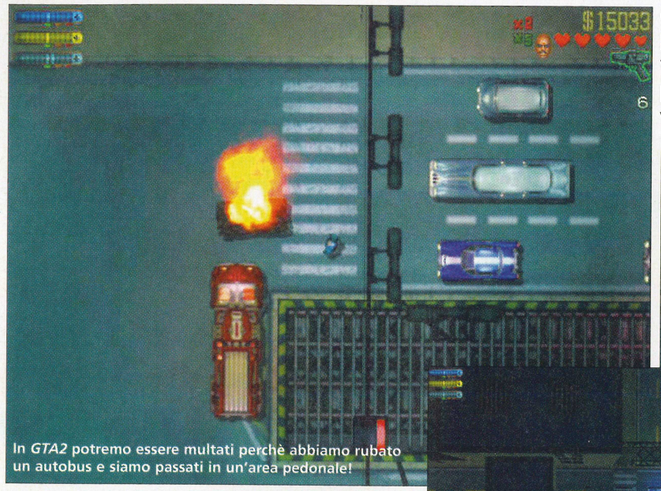
Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO

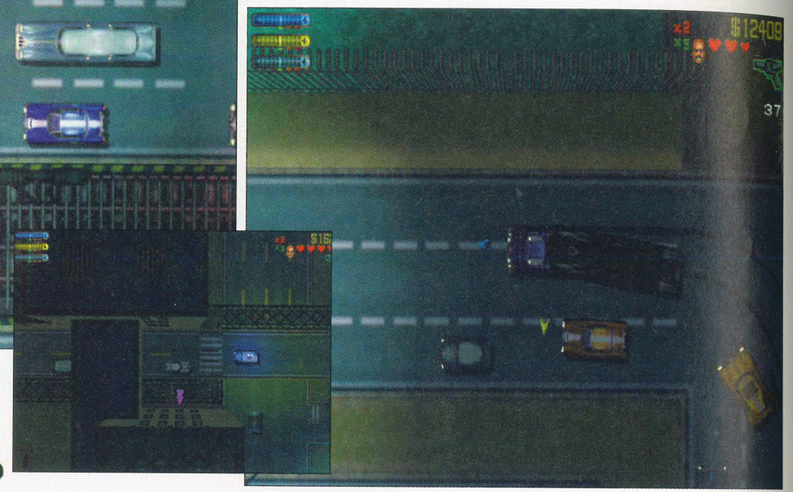
LEADER
Qualità Interattiva
ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE

IL CRIMINE CHE PASSIONE!

CON *GRAND THEFT AUTO 2*, TORNA IL TITOLO CHE HA MANDATO IN ESTASI TUTTI I VIDEOGIOCATORI DOTATI DI QUALCHE VELLEITÀ CRIMINALE (PARLIAMO DI CRIMINE VIDEOLUDICO, NATURALMENTE...).



In *GTA2* potremo essere multati perchè abbiamo rubato un autobus e siamo passati in un'area pedonale!



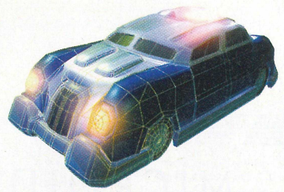
DMA Design e Rockstar tornano a colpire con l'atteso seguito di *GTA*, il controverso gioco in cui abbiamo vestito i panni di un criminale, con l'obiettivo di mettere a segno una serie di azioni malavitose di vario genere. Iniziamo subito col dire che tutti gli ingredienti che hanno sancito il successo del primo titolo sono ancora presenti e, anzi, alcune novità sono state inserite per dare nuovo respiro al... criminale che è in noi! L'alto grado di giocabilità è quindi rimasto intatto, così come non è mutata la visuale dall'alto, che consente di avere un controllo pieno e immediato del gioco fin da subito. In più, mentre prima facevamo da scagnozzi a una sola gang, adesso siamo diventati degli autentici liberi professionisti del crimine: lavoriamo, infatti, per cosche rivali tra loro.

Questa novità basta da sola a garantire una vivacità notevole all'organizzazione del gioco, dato che le diverse gang, avendo caratteristiche differenti, ci consentono una maggiore varietà di missioni da compiere.

Se, ad esempio, ci troviamo in una zona della città controllata da una gang rivale, il livello di difficoltà sale. Al contrario, se lavoriamo per un'organizzazione che apprezza le nostre doti criminose, questa ci metterà a disposizione automobili e armi migliori, affidandoci missioni sempre più interessanti e coinvolgenti. Quando poi riusciamo a salire i gradini della scala gerarchica di una gang, questa ci aiuterà nelle nostre scorrerie, combattendo contro le forze di polizia che tentano di fermarci.

SVILUPPO DEMOCRATICO

Un elemento molto importante per lo sviluppo di *GTA 2* è stato il contributo dei giocatori: tramite Internet, gli sviluppatori sono stati letteralmente sommersi da messaggi di appassionati che, con i loro consigli e suggerimenti, hanno di fatto influenzato la realizzazione del nuovo titolo. Una delle richieste più frequenti, ad esempio, è stata quella dell'introduzione di un'opzione di salvataggio delle partite, ed è stata soddisfatta.



È una città che fa passare subito la voglia di andare in giro a piedi!

Addirittura, alcune missioni sono state realizzate proprio su consiglio di qualche giocatore, dotato di una "fantasia criminale" particolarmente spiccata. Questo rapporto di collaborazione tra gli sviluppatori e il pubblico ha fatto sì che ci fosse un contatto continuo e fruttuoso tra le due parti e che, anche durante i processi di lavorazione, di prova e di correzione degli errori, i produttori del gioco avessero ben chiaro quello che i loro fan si aspettavano. Spesso capita, infatti, che un'idea che può sembrare fantastica all'interno delle stanze dello sviluppatore, non trovi poi nessun tipo di riscontro a livello di impatto sul pubblico.

Altro aspetto molto rilevante, dal punto di vista dell'organizzazione del titolo, è quello che riguarda il comportamento delle varie gang e della polizia. Infatti, dato il grande numero delle circostanze e delle interazioni presenti nel gioco, è stato necessario eseguire un notevole lavoro di indirizzamento dei dati da parte dei programmatori, in modo da evitare incoerenze.

Anche l'attribuzione dei punteggi ha richiesto uno studio attento: da un lato bisognava che il giocatore si sentisse ricompensato per le missioni portate a termine (e motivato ad andare avanti), dall'altro era assolutamente indispensabile che non arrivasse al raggiungimento dell'obiettivo troppo facilmente, addirittura pronunciando la frase più temuta da qualsiasi sviluppatore di videogiochi: "Tutto qui?".

Le molte automobili presenti nel primo titolo sono state perfezionate per l'occasione. Troveremo un parco macchine veramente vasto, con modelli notevolmente diversi tra loro: alcuni sono troppo veloci, altri lenti come lumache di metallo. Anche questa scelta sembra motivata dall'intenzione, da parte degli sviluppatori, di garantire al giocatore la massima libertà. Rispetto al primo gioco, un'altra novità che salta subito all'occhio è quella delle armi. Se non ci accontentiamo di investire i pedoni o di sparare alle macchine che ci passano vicino, possiamo finalmente spendere i nostri soldi (sporchi) in mitragliatori, mine e ogni tipo di aggeggio mortale. Tutte le armi sono disponibili fin dal primo livello, in modo da facilitarci il superamento delle missioni più complicate e da aumentare il livello di violenza per le strade della città. Insomma, la parola d'ordine di *GTA 2* è "Divertimento". Un divertimento che qualcuno potrebbe anche definire "brutto, sporco e cattivo"... **Gmc**

NIENTE MULTE

Uno degli ingredienti che non troveremo nella versione finale di *GTA 2* sono le multe date dalla polizia della città per contrastare i reati minori. In realtà, queste erano dapprima state introdotte, ma i giocatori contattati da DMA per provare la prima versione del gioco si erano lamentati della eccessiva severità della polizia di *GTA 2*. Insomma, anche in questo caso gli sviluppatori hanno accolto le obiezioni del loro pubblico, rispettando la regola d'oro: "Se una cosa non è divertente, la si elimina" (ricordiamo che, durante la lavorazione del primo *Grand Theft Auto*, circolavano voci sull'inserimento di un elicottero a disposizione del giocatore – anch'esso eliminato perché ritenuto "noioso").

MACCHINE DEL MESE

CENTRO HL POWERDROME ENHANCED 500

• **PRODUTTORE: CENTRO HL** • **TELEFONO: 055/3370** • **PREZZO: L. 4.450.000**

Il Powerdrome è decisamente una macchina studiata per chi ama passare il tempo libero giocando, e offre quanto di meglio sia disponibile oggi sul mercato. Gli amanti dei giochi di ruolo, delle avventure, delle simulazioni sportive, dei giochi tridimensionali in prima persona potranno sfruttare al meglio i titoli preferiti, grazie alla potenza e velocità di questo computer, e grazie agli accessori che ha in dotazione.
Ma anche chi vuole scrivere e lavorare non rimarrà deluso anche se dovrà acquistare a parte i programmi necessari.
L'ottima scheda madre Asus (che utilizza il chipset Intel 440BX) monta il processore Intel Pentium III a 500 MHz, velocissimo, e 128 MB di memoria SDRAM su moduli DIMM, sufficiente per qualsiasi tipo di applicazione (grafica avanzata esclusa).
Il disco rigido è un ottimo modello della IBM da 9,1 GB, veloce e sufficientemente capiente per qualsiasi esigenza: ci vorrà un po' di tempo prima di riempirlo tutto... Il CD-ROM è sostituito da un lettore DVD Panasonic, in grado di leggere i DVD a 5 velocità e i normali CD-ROM a 32 velocità; grazie alla decompressione MPEG-2 eseguita dalla scheda video potremo guardare i film DVD sul nostro monitor e sfruttare nel futuro questo supporto per i giochi che usciranno.
Uno dei punti di forza della configurazione è rappresentato dalla scheda video, la Viper V770 di Diamond. Questa scheda monta uno dei processori video più veloci, il Riva TNT2, nella versione Ultra, la più potente, dotata di maggiore quantità di memoria e elevata frequenza di funzionamento sia per la memoria grafica che per il processore.
Abbiamo già parlato sulle pagine di GMC di questo processore, e sappiamo che le performance sono tali da soddisfare i palati più esigenti e i videogiocatori più incalliti.
Inoltre Diamond è da sempre garanzia di qualità e assistenza; sul sito internet troveremo sempre aggiornati i *driver*. I *driver* sono quei programmi che fanno da tramite tra la scheda e il PC ed è indispensabile che siano sempre aggiornati e ottimizzati per poter ottenere il massimo delle prestazioni.
Il sottosistema grafico è completato dal monitor Acer 77e da 17 pollici, che restituisce immagini discretamente nitide e di buona qualità.
Per giocare al meglio e aumentare il grado di realismo e coinvolgimento è necessario disporre di una buona scheda sonora: la Creative Sound Blaster Live! è tra le migliori in assoluto che possiamo trovare, grazie al potente processore EMU10K1 di E-mu System, composto da oltre 2 milioni di transistor.
La scheda utilizza le librerie EAX , una estensione delle DirectSound 3D, che permettono agli sviluppatori di aggiungere il riverbero, l'eco e altri effetti ai giochi.
In dotazione troviamo un paio di casse e un *subwoofer,* indispensabili per ottenere una migliore riproduzione dei bassi. La Sound Blaster Live! è in grado di comandare fino a 4 casse più il *subwoofer.*
La configurazione è completata da un volante con pedaliera, un joystick, il sistema operativo Windows 98, il Norton Antivirus e 8 videogiochi per poter iniziare fin da subito ad utilizzare il PC.

CARATTERISTICHE TECNICHE
PROCESSORE: INTEL PENTIUM III 500 MHZ
MEMORIA: 128 MB SDRAM DIMM
SCHEDA MADRE: ASUS PB2-F INTEL 440BX
DISCO RIGIDO: IBM 9,1 GB
DVD-ROM: DVD PANASONIC 5X 32X
SCHEDA VIDEO: DIAMONE VIPER 770 ULTRA 32 MB
MONITOR: ACER 77E 17 POLLICI
SCHEDA AUDIO: CREATIVE SOUND BLASTER LIVE!

PRO E CONTRO
PRO: VELOCITÀ. SCHEDA AUDIO&VIDEO. ACCESSORI
CONTRO: MANCA IL MODEM PER IL COLLEGAMENTO A INTERNET
VALUTAZIONE GIOCHI
HOMEWORLD: OTTIMO
UNREAL TOURNAMENT: OTTIMO
NEED FOR SPEED 4: OTTIMO

COMPUTER UNION 2000

• **PRODUTTORE: VIDEO COMPUTER** • **TELEFONO: 011/4034828** • **PREZZO: L. 4.550.000**

Computer Union propone un PC completo, destinato ai videogiocatori più esigenti, e offre quanto di meglio si possa trovare ad un prezzo più che onesto.
Il processore Pentium III di Intel a 500 MHz è superato solo dai fratelli maggiori a 550 e 600 MHz, e offre potenza e velocità di calcolo che difficilmente riusciremo a sfruttare fino in fondo. La scheda madre Abit accoglie, oltre al processore, 128 MB di memoria SDRAM su moduli DIMM, quantità ormai divenuta standard per PC di questo livello, sufficiente per qualunque attività (se escludiamo i progetti complicati di grafica avanzata e disegno tridimensionale).
Il disco rigido è un veloce IBM da 13,5 GB, una capacità che copre le esigenza di chiunque, mentre il lettore CD-ROM a 40x consente caricamenti rapidi in ogni situazione. Manca, ed è una delle pochissime pecche, il lettore DVD-ROM per leggere il nuovo formato di dischi ottici.
Il sottosistema audio è composto dalla scheda audio Creative Sound Blaster Live!, punta di diamante della gloriosa famiglia di schede audio Sound Blaster; questa scheda offre pulizia e qualità di suono superiori. Per sfruttarla a dovere sono necessarie delle casse di alta qualità: Computer Union offre il sistema Four Point Surround, progettato come completamento ideale della Live!, composto da quattro altoparlanti e un *subwoofer* per far risaltare i toni bassi.
I giochi acquistano un maggior livello di realismo e coinvolgimento, anche grazie alla capacità della scheda di generare suono 3D tramite le librerie DirectSound3D e le estensioni EAX per i giochi che le supportano.
La scheda video offerta è la G400 di Matrox, senz'altro fra le migliori sul mercato. Dotata di 32 MB di memoria questa scheda utilizza alcune soluzione tecnologiche avanzate come il *Bump Mapping*, tecnica che permette di aumentare il dettaglio e il realismo senza aumentare il numero dei poligoni.
La G400 inoltre è in grado di pilotare due monitor contemporaneamente o un monitor e un televisore. Il costante impegno di Matrox ci permette poi di trovare sempre aggiornati sul suo sito Internet i driver e gli altri programmi di gestione della scheda.
Il monitor è un ottimo modello a 17 pollici di LG, molto nitido, anche grazie al *dot pitch* di 0,24 mm; il monitor ha anche un collegamento di tipo USB, così come il mouse marcato Logitech.
Completano la dotazione un modem interno da 56kbps per il collegamento a Internet e un joystick Logitech a 9 pulsanti con funzione *Force Feedback* (ritorno di forza) che modifica la forza necessaria a muovere il joy a seconda della situazione di gioco nella quale ci troviamo.
Il pacchetto software è piuttosto ricco: il sistema operativo Windows 98, Microsoft Home Essential 98, Corel Draw Select Edition, Zanichelli Giovani, F1 Racing Simulation, Grande Atlante Turistico d'Italia.
La garanzia è a domicilio per tre anni: un punto in più per questa proposta davvero interessante.

CARATTERISTICHE TECNICHE
PROCESSORE: PENTIUM III A 500 MHZ
MEMORIA: 128 MB SDRAM
SCHEDA MADRE: ABIT AB-BH6 INTEL 440BX
DISCO RIGIDO: IBM 13,5 GB
CD-ROM: ARTEC 40X
SCHEDA VIDEO: MATROX MILLENIUM G400 DUAL HEAD 32 MB
MONITOR: LG 17 POLLICI
SCHEDA AUDIO: CREATIVE SOUND BLASTER LIVE!

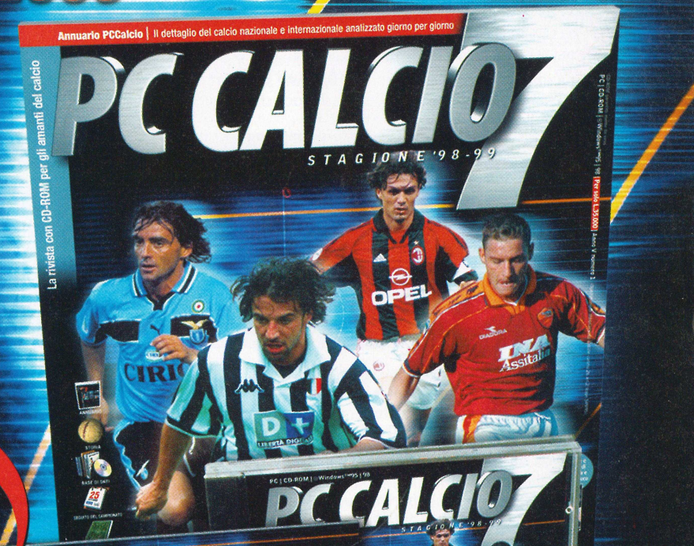
PRO E CONTRO
PRO: SCHEDA AUDIO VIDEO. MODEM 56KBPS. GARANZIA 3 ANNI
CONTRO: MANCA SOLO IL DVD

VALUTAZIONE GIOCHI
HOMEWORLD: OTTIMO
UNREAL TOURNAMENT : OTTIMO
NEED FOR SPEED 4: OTTIMO

Il Campionato comincia anche con PCCalcio

PC CALCIO PLUS 7 '99-2000

Con tutte le Stelle della nuova stagione
Campionato Manager e Manager-Pro 99/2000
Tutti i dati del Campionato 98/99
Aggiornamento dei più importanti Campionati Europei
Ottimizzazione per i computer più lenti

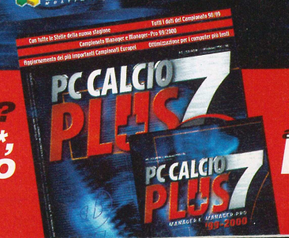


PCCalcio7 adesso INCLUDE GRATIS PCCalcio7 PLUS
Per solo: L.35.000

Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori

dinamic MULTIMEDIA

Sei già in possesso di PCCalcio 7?
Scendi in campo con PCCalcio 7 Plus*, l'aggiornamento per la stagione '99-2000



a sole L.14.900

*Ricorda: PCCalcio Plus richiede l'installazione di PCCalcio 7 sul tuo computer.

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese ci conviene passare anche da queste parti. Potremmo scoprire che il gioco dei nostri sogni esiste già e attende solo che lo togliamo da uno scaffale.

DRIVER

CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
GT INTERACTIVE	HALIFAX	02/413031	90.000

Le strade delle grandi metropoli statunitensi non avranno più segreti con *Driver*, lo spericolato gioco di guida ambientato negli anni '70, in cui vestiremo i panni di un agente infiltrato nella malavita. Nel corso delle missioni, dovremo sfidare le forze dell'ordine di New York, Miami, San Francisco e Los Angeles, lanciandoci in spericolati inseguimenti. I nostri incarichi non saranno mai "puliti" e dovremo sfrecciare a rotta di collo lungo spettacolari autostrade a otto corsie, o destreggiarci tra gli oscuri vicoli dei quartieri bassi. Se pensiamo che sia divertente trascorrere il nostro tempo libero qualche metro davanti a una volante della polizia con le sirene spiegate, senza rischiare di prendere nemmeno una multa, *Driver* è il gioco che fa per noi.

RE-VOLT

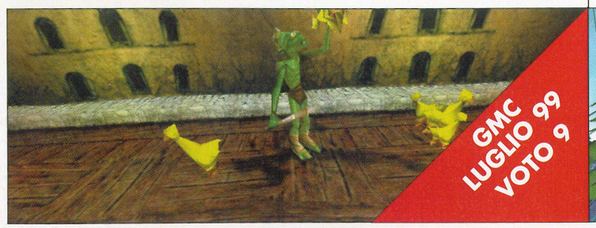
CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
ACCLAIM	HALIFAX	02/413031	82.500

Un titolo semplice e spettacolare, in cui potremo guidare piccoli bolidi attraverso una serie di circuiti decisamente originali. Pilotando le veloci e agilissime macchinine radiocomandate, ci lanceremo in acrobazie spettacolari e irriverenti tra gli scaffali di un supermercato, nella stanza dei giochi, all'interno di un museo e in altre quattro ambientazioni. Ai nostri comandi, ben ventotto vetture riprodotte nei minimi dettagli, dai colori sgargianti all'escursione delle sospensioni. Grafica da urlo, giocabilità immediata e la possibilità di disegnare circuiti personalizzati sono le carte vincenti di questo gioco, ma se ciò non bastasse disporremo anche di armi dagli effetti pirotecnici con cui vivacizzare ulteriormente le nostre gare.

DUNGEON KEEPER 2

CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
ELECTRONIC ARTS	C.T.O.	051/753133	109.900

Riusciranno i nostri eroi a sconfiggere il malvagio signore delle tenebre, arroccato all'interno del suo regno sotterraneo, protetto da orde di creature ripugnanti? Speriamo di no, perché questa volta il cattivo di turno siamo proprio noi. *Dungeon Keeper 2*, infatti, capovolge la prospettiva delle classiche avventure fantastiche. Nei panni dello spietato sovrano di un dominio nascosto nelle viscere della terra, dovremo impegnarci in venti missioni, attraverso le quali ampliare il nostro labirinto e popolarlo di sinistri servitori e temibili trappole. Lo scopo finale dei nostri sforzi sarà il ritrovamento di alcune gemme magiche, i cui arcani poteri consentiranno alle forze del male di conquistare la superficie del mondo. Naturalmente, per raggiungere il nostro obiettivo, dovremo sfidare gli altri signori del male e impedire agli zelanti campioni del "bene" di nuocere ai nostri sforzi.



SYSTEM SHOCK 2

CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
ELECTRONICS ARTS	C.T.O.	051/753133	109.900

Un grande ritorno sugli schermi dei nostri computer: ecco finalmente il secondo capitolo di *System Shock*, il fanta-thriller in grado di far impallidire la serie hollywoodiana di "Alien". Dopo esserci addestrati all'accademia virtuale, avremo l'onore di essere assegnati alla mastodontica Von Braun, l'unica nave in grado di superare la velocità della luce. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, però, il nostro viaggio è destinato a trasformarsi in una disperata lotta per la sopravvivenza. Bruscamente svegliati dal sonno criogenico, verremo assaliti da droidi assassini, scimmie mutanti e mostruosi Hybrid, comandati da un'oscura entità aliena che si è impadronita del megacomputer della nave. Muovendoci attraverso i labirintici corridoi della Von Braun, tra un colpo di scena e l'altro, dovremo giungere a capo di questi misteriosi eventi. Insomma, *System Shock 2* non va lasciato sugli scaffali un momento di più.

HIDDEN & DANGEROUS

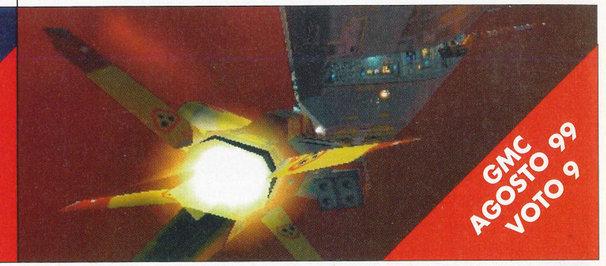
CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
ILLUSION S.	LEADER	0332/874111	99.000

Come un bel film di guerra *Hidden & Dangerous*, ci propone alcune tra le più intricate "missioni impossibili", svolte dalle squadre speciali dell'esercito alleato nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Scegliamo i componenti del nostro Team tra i migliori elementi dei diversi corpi d'armata, studiamo le loro abilità e paracadutiamoli armati fino ai denti dietro le linee avversarie. Nel corso di ben 24 azioni dovremo guidare i nostri quattro eroi all'interno di installazioni ultrasorvegliate, con ogni condizione atmosferica, strisciando silenziosamente sotto il naso delle sentinelle, preparando coi nostri successi lo sbarco in Normandia. Con *Hidden & Dangerous* potremo gustare fino in fondo ogni fase della missione, dalla pianificazione strategica sulla mappa, grazie all'innovativo sistema di programmazione degli ordini, fino al posizionamento tattico dei nostri uomini con la comoda visuale "dietro le spalle".

HOMEWORLD

CASA:	DISTRIBUTORE:	TELEFONO:	PREZZO:
SIERRA	LEADER	0332/874111	99.000

Finalmente la terza dimensione è approdata anche ai giochi strategici in tempo reale, come dimostra in maniera impeccabile *Homeworld*, un vero capolavoro del genere ambientato nello spazio profondo. Alle prese con una diaspora interstellare, dovremo guidare un'immensa flotta spaziale verso il mondo di Hiigara, per ricominciare una nuova vita dopo che il nostro pianeta è stato distrutto da un'antica razza di alieni ostili. Guidati dal segnale di un debole radiofaro galattico, percorreremo il vuoto siderale, immagazzinando preziosi metalli dagli asteroidi e sviluppando mezzi, armi e tecnologie, così da mantenerci in vita e affrontare gli agguati dei nostri spietati avversari. Di missione in missione, potremo decidere la sorte del nostro popolo, tra combattimenti di piccoli caccia monoposto e scontri tra mastodontiche astronavi madri, il tutto in una cornice grafica di proporzioni epiche, con effetti speciali e un sistema di controllo decisamente innovativi. Un gioco da non perdere, processore permettendo.



FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO
E-mail: flashgames@iol.it

PC GAMES - CD

ALBION	MIT	78000
ALIEN VS PREDATOR	MIT	84000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	74000
BALDUR'S GATE	ITA	78000
BLOOD 2	ITA	69000
CEASER 3	ITA	89000
CARMAGGEDDON 2	ITA	79000
CIVILIZATION CALL-TO-POWER	ITA	TEL.
COMMAND & CONQUER T. SUN	MIT	68000
CYBERWAR	ING	64000
DISCWORLD NOIR	ITA	86000
DRIVER	ITA	79000
DUNE 2000	ITA	84000
DUNGEON KEEPER	ITA	88000
EXTREME POWER PACK + JOYPAD	MIT	69000
F16 FIGHTING FALCON	ITA	78000
FALCON 4.0	ITA	TEL.
FIFA 99	ITA	78000
G.P. 500	ITA	TEL.
GRAN TEST AUTO	MIT	54000
HIDDEN & DANGEROUS	ITA	89000
KING QUEST 8	ITA	88000
KLINGON HONOR GUARD	ITA	69000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	68000
LAND OF LORE 2	ITA	74000
LEONARDO DA VINCI	ITA	68000
MAGIC L'ADUNANZA	MIT	68000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MOTO RACER 2	ITA	84000
MORTAL KOMBAT 4	MIT	78000
NBA LIVE 99	ITA	88000
NHL 99	ITA	84000
OMNIA 99	ITA	149000
OMNIA 99 ATLANTE	ITA	74000
OMNIA 99 GOLD	ITA	74000
OMNIA JUNIOR	ITA	74000
OMNIA JUNIOR BASE TERRA	ITA	74000
POPULOUS 3	ITA	TEL.
POWER CHESS	ITA	76000
POWER SLIDE	ITA	69000
PRECISION RACING	MIT	78000
PRIVATEER 2	ITA	78000
PRO-PILOT	ITA	88000
QUAKE ARENA	E	TEL.
REBEL ASSAULT 2	ITA	58000
RESIDENT EVIL 2	ITA	89000
REVOLT	ITA	76000
SHADOWMAN	ITA	94000
SIN	ITA	78000
SKY RACING	MIT	64000
SOUL RIVER	ITA	TEL.
STARCRAFT	ITA	64000
STAR TREK - GENERAZIONI	ITA	68000
STAR WARS - MINACCIA FANTASMA	ITA	88000
STAR WARS X-WING VS TIE FIGHTER	ITA	68000
SUPERBIKE	ITA	89000
THE X-FILES	ITA	89000
TOMB RAIDER 3	ITA	69000
UNREAL TOURN E.D.	ITA	82000
U.S. NAVY FIGHTERS 97	MIT	69000
ZORK GRAND INQUISITOR	ITA	74000

OFFERTE DEL MESE

ACTUA SOCCER 2	ITA	39000
ATLANTE MULTIMEDIALE	ITA	38000
CEASER	MIT	39000
CASTROL HONDA SUPERBIKE	ITA	39000
CASINO C.D.	ITA	48000
CESAR PALACE VIP	MIT	42000
CIVILIZATION 2 + LIV	ITA	44000
COLIN MCRAE RALLY	ITA	39000
COMIC CREATOR	ITA	44000
DESCENT 2	ITA	49000
DUCK-CITY	ING	18000
EXHUMED	MIT	48000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	54000
FEDERICO FELLINI	ITA	38000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	34000
FORMULA 1	ITA	39000
GENEWARS	MIT	38000
GRAND TOURING	ITA	54000
I FENICI	ITA	38000
INTERN. RALLY CHAMP.	ITA	39000
NIGHT AND MAGIC 6	ITA	39000
MIST	ITA	39000
KICK OFF 97	MIT	14000
KICK OFF 98	ITA	26000
INSETTI OVUNQUE	ITA	38000
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA)	ITA	34000
NBA LIVE 98	MIT	29000
OUTLAWS	MIT	39000
PINBALL 3 COST CONTINENT	MIT	39000
POMPEI VIRTUAL TOUR	ITA	39000
PRAY FOR DEATH	MIT	38000
RAYMAN JUNIOR	ITA	19000
REDLINE RACER	ITA	38000
SYNDACATE WARS	MIT	39000
TERRANOVA	MIT	34000
THE LAST DINASTY	ITA	44000
TITANIC	ITA	39000
TOCA TOURING CAR 2	ITA	39000
TOMB RAIDER 2 + LIV.	ITA	48000
UNREAL	ITA	54000
WARCRAFT 2	ITA	39000
WINGS OF GLORY	MIT	39000
WORLD WIDE SOCCER	MIT	39000
WORLD CUP	MIT	19000

SOLO SOFTWARE NUOVO E ORIGINALE
PLAYSTATION CON E SENZA GIOCO A PREZZO DA SBALLO

FLOPPY DISK 3½ HD £. 450

DVD VIDEO PUNTO VENDITA E NOLEGGIO HARDWARE E SOFTWARE

C'È POCO DA FARE, PREZZI IMBATTIBILI !!

PUNTO ASSISTENZA TOSHIBA COMPAQ IBM OLIVETTI

NOLEGGIO E VENDITA COMPUTER E NOTEBOOK

LINEA COMPLETA ENCARTA 2000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE! TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

I Parametri di Giochi per il Mio Computer

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i miglior tre giochi per ogni genere. Quindi, se compriamo *FIFA 2000* e ci divertiamo un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di calcio", non ne rimarremo delusi!

GIOCO DEL MESE

Ogni mese (o quasi...) Giochi per il Mio Computer assegna questo prestigioso emblema, che distingue i giochi meritevoli di particolare interesse e che non dovrebbero mancare nella ludoteca di un serio videogiocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

In questa sezione rientrano tutti i giochi "alla *Doom*", come *Hexen* o *Dark Forces*. Si tratta di titoli in cui bisogna combattere alla grande con ogni tipo di arma, dai coltelli ai lanciarazzi, ma anche risolvere i problemi e misteri, che vanno dal trovare una leva nascosta a risolvere enigmi molto più complessi. I nostri esperti di settore sono **Marcello Cirillo** e **Claudio Tradardi**.

PARAMETRI

Half Life si è guadagnato nel giro di pochissimi mesi il podio del miglior gioco sparatutto 3D, grazie a una trama cinematografica e a una grafica ricca di particolari realistici e divertentissimi. Resistono comunque due "grandi" del vicino passato, ovvero il mitico *Quake 2*, ancora imbattuto nel segmento multigiocatore, e *Unreal*, dalla grafica molto più pulita e dettagliata.

HALF LIFE
QUAKE 2
UNREAL

SIMULATORI DI CALCIO

È senz'altro il genere più giocato in Italia, sia durante il Massimo Campionato che d'estate! Inutile dire che praticamente tutti qui a GMC giocano ai simulatori di calcio. I nostri esperti redazionali sono senza dubbio **Fabio Paglianti, Antonio Loglisci** e **Alessandro Galli.**

PARAMETRI

I 59 milioni di commissari tecnici italiani hanno decretato il successo di vendite senza precedenti di *FIFA 99* che giustamente si qualifica come il miglior gioco di calcio. Se parliamo di simulazione di calcio, segnaliamo *VIVA Football*, che per riciclare una celebre frase cinematografica, è più reale della realtà, con giocatori che sbagliano passaggi e tiri. *Actua Soccer 3* rimane un ottimo compromesso.

FIFA 99
VIVA FOOTBALL
ACTUA SOCCER 3

GIOCHI SPORTIVI

Sotto questa etichetta, rientrano tutti i simulatori di qualsiasi sport, a parte quelli di calcio e di corse, che secondo noi meritano entrambi una categoria a parte. Tra le file di GMC, lo specialista dei giochi sportivi è **Alessandro Polli**, che lavora in squadra con **Primoz Skulji,** esperto soprattutto di pallacanestro e hockey su ghiaccio.

PARAMETRI

NHL 99 è senz'altro il miglior gioco sportivo del momento: incredibilmente divertente, giocabile e immediato, oltre che dotato di una grafica senza paragoni. *Roland Garros 98*, che tra l'altro abbiamo regalato ai nostri lettori qualche mese fa, è il titolo più divertente per il tennis, mentre *Jimmy White's 2 Cueball* è un simulatore di biliardo, che tra l'altro include un sacco di "giochini" divertenti che ci aiutano a rilassarci tra una partita sul panno verde e l'altra.

NHL 99
ROLAND GARROS 98
JIMMY WHITE'S 2

SIMULAZIONI DI CORSA

Non importa se a bordo di una vettura Gran Turismo, di Formula 1, o di NASCAR. Il brivido del volante al computer è senza ombra di dubbio apprezzato da centinaia di migliaia di appassionati in tutto il mondo. GMC può contare sull'esperienza di **Simone Bechini,** che ormai da tempo analizza sapientemente i dettagli dei simulatori di guida.

PARAMETRI

Il brivido della velocità lo possiamo rivivere sul nostro computer al meglio con *TOCA 2*, che propone ambientazioni e automobili eccezionalmente realistiche, unite però a uno stile di guida divertente e immediato. Se preferiamo le due ruote, come non giocare all'eccellente *Superbike*, capolavoro gloriosamente italiano della Milestone? *Grand Prix 2*, anche se ha visto molte primavere, rimane però la pietra miliare per quanto riguarda le simulazioni di F1.

TOCA 2
SUPERBIKE
GP2

SIMULATORI DI VOLO

Nei paesi anglosassoni, gli appassionati di simulatori di volo vengono chiamati "Propeller Head", alludendo ai bizzarri cappellini con l'elica in cima. Il nostro Icaro virtuale è **Massimiliano Rovati**, che vola dai tempi dei primi PC (e anche prima...).

PARAMETRI

Per avverare il sogno di Icaro sul nostro computer non abbiamo che l'imbarazzo della scelta: Giochi per il Mio Computer consiglia però *Flight Simulator 98* per quanto riguarda il volo civile, anche a causa delle decine di espansioni che riproducono ogni angolo del nostro pianeta, *Falcon 4.0* per i simulatori militari moderni e *European Air War* per quanto riguarda i simulatori di volo della Seconda Guerra Mondiale, quando l'abilità del pilota era l'unico requisito per abbattere il nemico dopo un emozionante duello.

FLIGHT SIMULATOR 98
FALCON 4.0
EUROPEAN AIR WAR

SIMULATORI SPAZIALI

"Rosso due, hai un caccia in coda". Chi non ha sognato, nel lontano 1977, di rivivere le scene di "Guerre Stellari" in prima persona? Oggi, grazie al nostro fedele PC possiamo realizzare questo sogno, e non solo nell'universo di Luke Skywalker. Il pilota di fiducia è **Yuri Abietti**, che ha volato su qualsiasi oggetto volante apparso (e non) su PC.

PARAMETRI

Chi non ha mai sognato di salire a bordo di un caccia Ala-X di "Guerre Stellari"? Dopo una serie di reincarnazioni sempre migliori, è giunto sui nostri computer *X-Wing Alliance*, dove potremo pilotare persino il Millennium Falcon di Ian Solo! *Conflict: Freespace* è forse più divertente e immediato, anche se non possiede l'ambientazione di Darth Vader e soci, mentre *Wing Commander V*, anche se un po' superato, rimane divertentissimo.

X-WING ALLIANCE
CONFLICT: FREESPACE
WING COMMANDER V

GIOCHI DI PIATTAFORME

Sono tutti quei giochi in cui bisogna saltellare allegramente da una piattaforma all'altra, normalmente vedendosela con decine di mostri e centinaia di ostacoli. Fortunatamente, quasi sempre possiamo utilizzare armi speciali, attacchi fantasmagorici o qualche acrobazia da funamboli. Il nostro "guru" è **Cinzia Pavesi**, che si pronuncia su quale gioco ricordare e quale debba... saltare! Il nostro secondo, ma non certamente per ordine di importanza, esperto di questo saltellante genere è il mefistofelico **Paolo Cupola**.

PARAMETRI

I giochi di piattaforme non sono diffusissimi su PC: *Pandemonium 2* sfrutta le schede acceleratrici per regalarci un mondo davvero colorato e ricco di bonus e zone segrete, *Star Shot* è un po' più vario ma difficile, mentre *Rayman* è il vero re di questa categoria, grazie ai suoi enormi livelli.

RAYMAN
PANDEMONIUM 2
STARSHOT

GIOCHI DI RUOLO

Nei giochi di ruolo dobbiamo calarci nei panni di un personaggio riprodotto nei mini dettagli e affrontare i suoi problemi come se fossero nostri. A differenza delle "normali" avventure, spesso e volentieri dovremo combattere per salvarci la pelle, e altrettanto spesso potremo trovare numerosi alleati. I giochi di ruolo sono la materia prima per **Paolo Paglianti**, che normalmente lavora di giorno e gioca di notte (ma c'è differenza?).

PARAMETRI

Consigliamo a tutti gli appassionati l'eccellente *Baldur's Gate*, che propone uno scenario tratto ufficialmente dai GdR AD&D, e *Might & Magic VII*, ultimo capitolo di una delle saghe più divertenti e longeve dei GdR per PC. Non possiamo però esimerci dal consigliare a tutti il vero capolavoro del genere, *Ultima 7* della Origin, uno dei pochissimi giochi ad aver ricreato un mondo fantasy realistico e divertente!

ULTIMA 7
BALDUR'S GATE
MIGHT & MAGIC VII

AVVENTURA

MONKEY ISLAND 3
BLADE RUNNER
GABRIEL KNIGHT

Forse, il genere più amato dai videogiocatori di tutto il mondo. In un'avventura, dobbiamo impersonare un eroe e compiere qualche genere di missione, come ad esempio salvare la nostra bella, ritrovare un manufatto particolarmente prezioso, oppure scoprire l'autore di un qualche omicidio. I due nostri esperti di avventure sono **Roberto Camisana** e **Marco "Kyriel" Andreoli.**

PARAMETRI *Monkey Island 3* continua il filone di capolavori della LucasArts, con un'avventura davvero divertente e colorata. *Blade Runner* è invece la miglior "conversione" da film mai prodotta per PC, oltre che un gioco appassionante in modo quasi maniacale. *Gabriel Knight* è sicuramente una delle avventure migliori degli ultimi cinque anni, un classico che nessun serio giocatore, se non troppo esigente in termini di grafica, dovrebbe perdersi.

SIMULATORI DI MECH

MECHWARRIOR 3
HEAVY GEAR
STARSIEGE

Cosa sono i Mech? Sono robottoni alti 10 piani in grado di combattere in ogni ambiente, dalla foresta tropicale alle sterili distese delle lune senza atmosfera. Per combnattere, ovviamente, utilizzano missili di tutti i tipi, laser, acceleratori di particelle e via dicendo. I simulatori di Mech sono il pane qotidiano di **Vincenzo Riggio, Alessandro Germinasi e Simone Gattamelata**.

PARAMETRI Il miglior rappresentante della categoria è *Mech Warrior 3*, ultimo capitolo di una celebre saga, seguito a ruota da *Heavy Gear* (in cui però combatteremo con esoscheletri, cioè con tute potenziate poco più alte di tre metri) e dall'altrettanto divertente, anche se più macchinoso, *Starsiege*.

GIOCHI DI GUERRA

PANZER GENERAL 2
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3
WARZONE 2100

I giochi di guerra sono quelli in cui dovremo combattere battaglie su battaglie, privilegendo la tattica alla strategia. **Federico Peyrani** e **Stefano Merlini** sono i nostri esperti di guerra, in special modo per carrarmati, corazzati e qualunque altra diavoleria inventata dotata di un paio di cingoli!

PARAMETRI Tra i giochi di guerra per computer segnaliamo senza dubbio *Heroes of Might & Magic 3* come miglior titolo, anche perché grazie alla sua immediatezza e originalità ha conquistato migliaia di appassionati in mezzo mondo. Per i più guerrafondai, consigliamo *Panzer General 2*, ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, mentre i più esigenti in termini di grafica 3D non potranno rimanere delusi da *Warzone 2100*, futuristico gioco di guerra in tempo reale.

GIOCHI DI COMBATTIMENTO

VIRTUA FIGHTER 2
MORTAL KOMBAT 4
TOSHINDEN

Botte da orbi sui nostri PC: per molto tempo, erano rimasti sulle console; ora, grazie alle schede accelerate 3D, è possibile picchiarsi anche con il fedele PC. Il nostro esperto di arti marziali è **Luca Chichizola**, che con un joypad in mano è in grado di battere anche Bruce Lee. E **Alessandro Pezzoli** non è da meno...

PARAMETRI Il miglior picchiaduro attualmente disponibile per PC è *Virtua Fighter 2*, che migliora sotto tutti gli aspetti la giocabilità del predecessore con due nuovi personaggi e un repertorio di oltre mille mosse. Per chi ama invece la spettacolarità e il divertimento puro non c'è niente di meglio di *Mortal Kombat 4*, un gioco dalla violenza esagerata e fumettistica ma assolutamente irresistibile, specialmente in compagnia. Simpatico anche *Toshinden*, che ha il merito di essere stato uno dei primi picchiaduro 3D convertiti su PC.

GIOCHI DI STRATEGIA

CALL TO POWER
HIDDEN & DANGEROUS
POPULOUS 3

Sotto questa categoria rientrano i simulatori di civiltà, come *Civilization*, i "gestionali" come Sim City. Gli esperti "Maximi" redazionali sono **Emanuele Sabetta** e **Paolo Dente** che hanno veramente combattuto su tutti i fronti e in tutte le epoche.

PARAMETRI Scopriamo se abbiamo la stoffa del padrone del mondo (per gioco, ovviamente) con il mitico *Civilization: Call to Power*, in cui dovremo costruire dal nulla la nostra civiltà dalla preistoria fino alla conquista dello spazio. Inutile dire che si tratta di un gioco divertentissimo. *Hidden & Dangerous* è il miglior gioco di strategia militare, in cui dovremo guidare un manipolo di incursori alleati in missioni difficilissime. *Populous: The Beginning* è nientemeno che un simulatore divino!

ROMPICAPI

PUZZLE BOBBLE
BUST-A-MOVE
TETRIS

Sicuramente i giochi più immediati: da *Tetris* in poi, tutti i "giochini" le cui regole si imparano in cinque secondi, ma rimangono sui nostri hard disk ben più a lungo di giochi più massicci. Inutile dire che tutta la redazione apprezza questi titoli – su GMC, le prove di questi giochi sono quasi sempre di **Luca Spinelli**.

PARAMETRI Abbiamo dieci minuti per svagarci? *Tetris*, da oltre quindici anni, ci permette di giocare con una manciata di mattoncini, un PC e una tastiera, senza schede acceleratrici, joystick o mouse. Un vero capolavoro! *Puzzle Bobble* e il suo seguito *Bust-a-Move* sono leggermente più evoluti per quanto riguarda la grafica e il sonoro, ma conservano e ripropongono inalterata la carica di divertimento di *Tetris*. Dovrebbero essere presenti su ogni PC per legge!

LA PAGELLA DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea immediata di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto.

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per Il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato, anche perché prima di poter essere sicuri di un simile giudizio dovremmo poter giocare per almeno un paio di mesi! Chissà se qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato dieci?

9 Un capolavoro. Un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegniamo un nove, possiamo stare certi che il gioco valga interamente i soldi necessari per acquistarlo. Viene assegnato molto raramente.

8 Un ottimo gioco che, per alcuni difetti magari marginali, non può aspirare al nove. Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare un otto a un gioco molto specialistico e non adatto a tutti i gusti.

7 Un buon gioco. Certo non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un otto o di un nove, ma è in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità o nella programmazione che gli impediscono di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti potrebbe essere meglio starne alla larga.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro e, se riuscissimo ad acquistarlo a un buon prezzo, potrebbe ancora valere la pena concedergli qualche possibilità. In caso contrario, lasciamolo sullo scaffale.

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione d'essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo...

2 Ancora peggio di tre. Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di due. Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su Pentium 3 con Voodoo 3. E non stiamo parlando di un emulatore...

• **CASA:** Electronic Arts • **SVILUPPATORE:** EA Sports • **INTERNET:** http://www.easports.com/
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L. 99.900

Il calcio del terzo millennio

GIOCO DEL MESE Gmc

Altra stagione, altro campionato. Per noi appassionati di calcio, l'anno inizia a fine agosto per terminare in giugno. Ma in autunno c'è un appuntamento imperdibile, più appassionante della Coppa Intercontinentale. È *FIFA 2000*...

UN PICCOLO REGALO

La EA Sports ha fatto davvero le cose in grande per l'anno 2000, in modo da assicurarsi le nostre attenzioni (e i nostri risparmi) per tutta la sua gamma di giochi sportivi. Vista la crescente concorrenza, soprattutto quella targata FOX Interactive che sta terminando i suoi giochi di hockey su ghiaccio e di basket, la Electronic Arts ha deciso di promuovere i suoi titoli tramite un demo non giocabile inserito nei giochi stessi. Un'anticipazione davvero mozzafiato, che ci permette di dare un'occhiata gratis alla preparazione dei cyber-atleti, l'ultima creazione tecnica dei laboratori EA. Da vedere!

Il vecchio *FIFA 99* è ancora il miglior gioco di calcio? Oppure è preferibile *VIVA Football!*? Queste domande passano in secondo piano se arriva sui nostri monitor il nuovo *FIFA 2000*. Quest'anno, il titolo della EA sembra proprio non voler lasciare nulla d'intentato e ogni più piccolo aspetto del gioco è stato curato con attenzione, in modo da regalarci non solo un gran gioco del pallone ma, soprattutto, un'ottima simulazione calcistica.

PRIMI CALCI

FIFA 2000 inizia come meglio non poteva. Parliamo naturalmente della presentazione, quest'anno accompagnata da un ospite d'eccezione: il cantante Robbie Williams. Terminata la sua apparizione, passiamo alla schermata principale del gioco, dove possiamo iniziare subito a divertirci alla grande. Le possibilità di gioco sono molte e non mancano le novità interessanti.

Oltre alla partita amichevole (che può terminare con i tempi supplementari o con il Golden Gol), possiamo giocare in modalità allenamento, torneo e stagione.

L'allenamento ci permette di raffinare la nostra tecnica nel palleggio e nel gioco di squadra, nel calciare i rigori, i corner o le punizioni in qualsiasi parte del campo.

Nella modalità torneo, invece, è possibile competere per la Coppa Europa, la Coppa UEFA e la Coppa del Mondo.

L'ultima modalità di gioco è una vera novità: la modalità stagione. In questo caso potremo partecipare a uno dei 18 diversi campionati nazionali presenti nel gioco (oltre a quello italiano, ovviamente, ci sono i maggiori tornei europei, il brasiliano e perfino quello americano), e portare la squadra scelta alla conquista del campionato, della coppa nazionale e, magari, di una coppa europea. Saremo infatti alla guida della stessa squadra per più anni, disputando così più campionati consecutivi che si influenzeranno di volta in volta, dandoci la possibilità di guadagnare la qualificazione alle coppe europee dell'anno successivo, oppure di subire una brutta retrocessione.

INIZIA LA PARTITA

Appena inizieremo la nostra partita, noteremo le voci di Bulgarelli e Caputi, oramai diventati i nostri telecronisti di fiducia. Notiamo con piacere che, nel complesso, il loro commento è stato migliorato e adesso sembra essere più pertinente all'azione di gioco anche se, ogni tanto, capita qualche frase fuori luogo. Fin dal calcio d'inizio ci renderemo conto delle prime innovazioni di *FIFA 2000*, tutte all'insegna della giocabilità e del realismo. Il sistema di controllo dei calciatori è stato semplificato (sono state eliminate tutte le combinazioni di più tasti), permettendo anche a chi non dispone di un joypad di poter giocare senza problemi.

Il fuorigioco e il pressing sono ancora possibili, ma basta premere un solo tasto (e qui scatta la prima tiratina d'orecchie: l'uscita del portiere coincide con il fuorigioco, un po' scomodo), mentre sono ancora possibili solo due finte.

Le grandi novità del gioco sono concentrate nei calci da fermo e nelle rimesse. Infatti, sia chi si difende sia chi attacca potrà decidere, senza farlo sapere all'avversario, come sfruttare al meglio la punizione o la rimessa in gioco.

Quando dovremo battere una punizione, per esempio, oltre alla solita freccia con cui tracciare la traiettoria e decidere la potenza del lancio, avremo la possibilità di stabilire contemporaneamente di passare la palla a tre nostri compagni, facilmente riconoscibili da tre diversi simboli. In questo modo, potremo prendere di sorpresa il nostro avversario e cercare il gol.

D'altra parte, chi si difende avrà una possibilità simile. Oltre a posizionare un giocatore singolo in una zona qualsiasi del campo sarà in grado, sempre grazie al simbolo sui giocatori, di ordinare il raddoppio della marcatura su uno dei tre giocatori in attacco. In questo modo, decideremo di schierare la difesa o l'attacco, a seconda della situazione, anche sui corner, sulle rimesse in gioco laterali o da fondo campo. C'è da dire che la conclusione diretta di potenza in porta è possibile, anche se non molto semplice da trovare.

LA LAVAGNA DEL MISTER

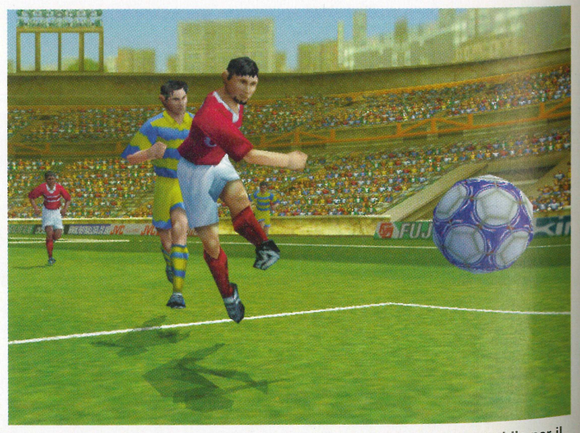
Se le scelte tattiche in campo sono state ridotte per rendere più semplici i comandi, in panchina potremo invece divertirci a inventare situazioni di gioco sempre diverse che, tra l'altro, si faranno apprezzare anche nella fase giocata.

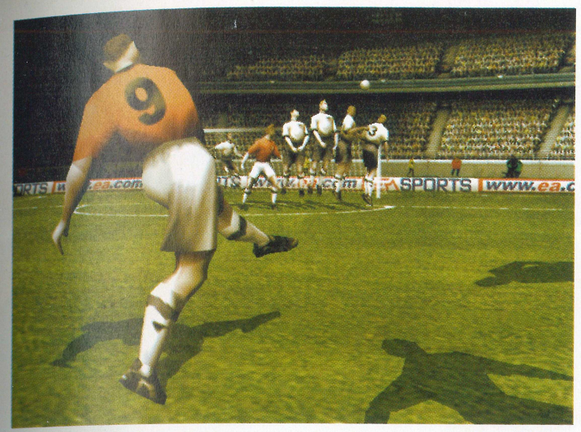
Tramite due menu, Formazione e Strategia, potremo decidere nei dettagli come far giocare la nostra squadra. Nel menu Formazione avremo a disposizione lo schema di gioco principale e le varie disposizioni dei giocatori della difesa, del centrocampo e dell'attacco, a seconda del numero di calciatori impiegati. Un'altra caratteristica di cui dobbiamo tenere conto in campo è la possibilità, da parte dei nostri giocatori, di difendere la palla con il corpo. Per correggere l'imprecisione dell'edizione '99 riguardo i falli da dietro, gli sviluppatori hanno aggiunto una nuova moda-

MUSICA, MAESTRO

Come promesso non molto tempo fa, la EA Sports ha scritturato il cantante inglese Robbie Williams per realizzare il tema musicale di *FIFA 2000*. Questo fatto è senza precedenti e nasconde una sfida dentro la sfida. L'ex-membro del gruppo pop Take-That, non è nuovo a questo genere di partecipazioni. Una delle sue canzoni infatti, "Let me entertain you", era stata utilizzata nel gioco *Actua Soccer 3*. Oltre a questo particolare non del tutto trascurabile, va notato che il nostro Robbie ha appositamente scritto "It's only us", la canzone che detta il ritmo al gioco, per il titolo della EA Sports e pare che questa sarà commercializzata solo in un CD singolo verso Natale.

Il nostro attaccante si è liberato dalla pressione del difensore avversario e può liberare il suo destro dritto in porta. Gol!!!


Un gran bel tiro al volo in porta. Una conclusione praticamente imparabile per il nostro povero portiere. Speriamo in un miracolo!



Una classica del calcio mondiale: Olanda contro Germania. Punizione a girare dalla lunga distanza. Notiamo il "look" storico!

Un'immagine davvero suggestiva. Oltre all'ottima definizione dei visi dei giocatori, diamo uno sguardo all'incredibile colpo d'occhio degli spalti gremiti.

Osserviamo l'espressione di dolore del giocatore che ha subito il fallo: dietro lo sguardo c'é l'incredibile lavoro dello staff della EA Sports. Complimenti!

LA GRANDE SCELTA

FIFA 2000 ci offre un numero di squadre di club e nazionali davvero impressionante, quasi 400 formazioni preconfezionate e pronte alla sfida in cui spiccano, oltre a quelle dei campionati nazionali (Brasile, Spagna, Inghilterra, Germania, Italia, Francia, Scozia, Olanda, Svezia, Belgio, Corea, Norvegia, Danimarca, Grecia, Israele, Portogallo, Turchia e USA) un buon numero di squadre nazionali maggiori e minori (dal Brasile alla Nuova Zelanda) e altre 40 squadre di club di grande prestigio, come lo Spartak Mosca, Rapid Vienna o il Widzew Lodz. Oltre a queste formazioni, la EA Sports ci ha regalato altre 42 squadre classiche, un gruppo misto di formazioni di club e nazionali storiche che hanno lasciato il segno nel gioco del calcio del nostro secolo. Potremo giocare con la nazionale italiana del Mundial '82, il Milan di Sacchi 88-90, l'Inter di Herrera o il Brasile di Pelé mondiale nel '70 (purtroppo per noi!), in scontri davvero imperdibili all'insegna dei grandi quesiti del calcio moderno: era più forte l'Ajak di Cruijff o l'Argentina di Maradona?!

REQUISITI DI SISTEMA

FIFA 2000 deve essere installato e giocato in ambiente Windows 95/98 e necessita di un Pentium 133 (la EA Sports avverte che alcune CPU non-Intel potrebbero non essere equivalenti a parità di MHz) con 16 MB di memoria RAM, un CD-ROM a 4x e, almeno, 80 MB di spazio libero sul nostro disco fisso. Sul computer devono essere installate le DirectX 6.1.Il gioco supporta tutte le schede grafiche PCI o AGP con almeno 2 MB di memoria e compatibili con DirectDraw e le schede audio compatibili con DirectSound. I requisiti che consigliamo sono però almeno un Pentium 200 con 32 MB, un CD-ROM a 8x o superiore e 150 MB di spazio libero sul disco fisso. Raccomandiamo caldamente l'uso di una scheda grafica acceleratrice PCI o AGP. *FIFA 2000* supporta tutti i tipi presenti sul mercato, se compatibili con Direct3D. Per giocare al meglio è possibile usare la tastiera o i joypad con minimo otto tasti, compatibili con Windows 95/98. La versione multi-giocatore è supportata via modem (1 CD per computer, modem a 28.8 kbps minimo), via cavo seriale (1 CD per computer, cavo null modem), e via rete (1 CD per computer, protocollo IPX, da 2 a 20 giocatori contemporaneamente).

Una spettacolare uscita a valanga del portiere sull'attaccante. A differenza delle precedenti versioni, in *FIFA 2000* i portieri sembrano molto più sicuri e non si fanno più ingannare facilmente!

lità tecnica e modificato il sistema di gioco. Se in *FIFA '99*, per cercare di segnare, dovevamo essere degli assi nel gestire la palla a gran velocità e fare una serie di piroette su noi stessi, in *FIFA 2000* l'azione è diventata, sotto molti aspetti, più simile alla realtà del gioco del calcio. Disporremo, infatti, di un apposito tasto tramite cui far difendere la palla con il corpo al giocatore, in modo da poterci girare e guadagnare lo spazio per il passaggio o il tiro.

PALLA LUNGA E PEDALARE!

FIFA 2000 voleva stupirci e ci è riuscito grazie a una trasposizione del gioco molto efficace e realistica. Il calcio, però, è soprattutto spettacolo. Il sistema grafico è stato quindi notevolmente migliorato, e già con un computer di fascia media potremo apprezzare l'ottima fluidità del gioco (basta avere una scheda acceleratrice). Le più grosse sorprese in questo campo sono i replay, che hanno subito un notevole miglioramento. Nel replay automatico dopo il gol, potremo gustarci l'azione, con i cambi d'inquadratura veloci come se la vedessimo in TV(potremo assistere al gol anche tramite la NetCam). E non solo, le scenette di gioia o di sconforto ci permetteranno di osservare il preciso lavoro fatto per riprodurre il viso dei giocatori che, oltre a muovere la bocca, sbatteranno anche gli occhi. L'unica nota negativa è che, in questi frangenti, il corpo dei giocatori appare un po' troppo magro e meno realistico.

L'Intelligenza Artificiale del programma da buona prova di sé: offre diverse modalità di gioco con cui misurarci, non sembra essere infallibile e fa un po' discutere nell'arbitraggio (e non potrebbe essere che così). Dovremo essere bravi a tentare qualche passaggio azzardato, lanciare nello spazio i nostri compagni e gestire la palla con intelligenza. L'azione di gioco sarà meno frenetica e più facile da seguire e da controllare che nei precedenti capitoli.

IL FISCHIO FINALE

FIFA 2000 è il risultato di un impegno ben preciso: rendere il miglior gioco di calcio per computer, anche la miglior simulazione del gioco del pallone. Le accuse principali che si potevano rivolgere alle serie di *FIFA*, riguardavano alcuni elementi eccessivi. Va bene un gioco veloce, ma così era troppo. Va bene l'abilità tecnica dei giocatori, ma senza esagerare!

In *FIFA 2000*, ogni minimo particolare è stato messo in discussione, analizzato e confrontato con la realtà d'una vera partita. Con questo non vogliamo dire che il gioco è stato semplificato o rallentato, ma solo che è più realistico, in grado di regalarci, con una buona approssimazione, la possibilità di disputare una partita di calcio al ritmo che vogliamo e con il tipo di gioco che preferiamo (catenaccio compreso, finalmente!). Un gran bel colpo, non c'è che dire!

Gmc

Sembra strano a dirsi, ma la vera novità di *FIFA 2000* non è una grafica da urlo o un sonoro incredibile, bensì il modo in cui riesce a trasmetterci la realtà d'una partita vista e vissuta davanti al televisore di casa nostra. Quanto di buono era stato fatto in precedenza è stato mantenuto, ma, a differenza di altre occasioni, il gioco è stato migliorato nei particolari, concentrandosi proprio dove la EA lo aveva sempre un po' trascurato. Il risultato finale è davvero incredibile: un realismo assoluto e la possibilità di giocare un calcio in tutto e per tutto simile a quello che vediamo durante la settimana. Forse questo *FIFA 2000* sembrerà meno esplosivo agli occhi di molti giocatori, ma la sua giocabilità e il suo realismo non ci permetteranno davvero di staccarci tanto presto dal nostro monitor. Provare per credere...

9

COMMENTO

GRAFICA 9 | LONGEVITÀ 8 | GIOCABILITÀ 9 | SONORO 9

AGENZIA GRAND

PACKARD BELL
DA' SPETTACOLO
IL MEGLIO DEL CINEMA A CASA TUA

La tecnologia PACKARD BELL non é mai stata così spettacolare!
Grazie al nuovissimo processore Intel® Pentium® III, al lettore DVD, alle schede audio e video incorporate nei nostri PC, al monitor ultrapiatto LCD, le emozioni visive e sonore che puoi riprodurre a casa tua superano ogni precedente esperienza home-video.
Ma, con un PC PACKARD BELL, non entra in casa solo il meglio del cinema, ma anche l'offerta Internet più completa che tu possa trovare sul mercato per rendere la navigazione più semplice, più veloce, più economica.
Con un PC PACKARD BELL entra in casa tua un corredo software preinstallato straordinariamente ricco, lo stato dell'arte della tecnologia, finalmente a disposizione con un semplice "clic".

Multimedia 6450
- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 6,4 GB
- Memoria Video V3 8MB TV OUT
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con potenziometro
- Oltre 30 titoli Software

Platinum 7500
- Processore Intel® Pentium® III 500 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 13 GB
- Memoria Video 2X AGP 8 MB
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con subwoofer
- Oltre 30 titoli Software

Tecnologia allo stato dell'arte · Offerta INTERNET piu' completa
Estrema facilita' di utilizzo · Software preinstallato per tutta la famiglia

Packard Bell®
..é il computer che deve imparare dall'uomo
www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500

intel inside pentium III PROCESSOR

Intel, Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati Intel Corporation
Offerte valide fino ad esaurimento scorte e salvo errori o omissioni di stampa. Le foto sono solo rappresentative. Le configurazioni descritte possono variare senza preavviso.

• CASA: Interplay • SVILUPPATORE: Quicksilver Software Inc. • INTERNET: http://www.interplay.com/sfcommand
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 85.800

Al comando della Flotta Stellare

La poltrona di comando del super incrociatore U.S.S. Enterprise, il sogno di ogni cadetto della Flotta Stellare, lo spazio infinito, i bellicosi Klingon, gli scaltri Romulani, i misteriosi Hydran... l'universo di Star Trek è pieno di fascino e pericoli che attendono di essere affrontati. Armiamo i siluri fotonici e prepariamoci alla battaglia con *Starfleet Command*.

Partecipiamo a uno scontro testa a testa contro gli spietati Klingon grazie al demo di *Stafleet Command* presente nel nostro CD-ROM

La Flotta Stellare della Federazione Unita dei Pianeti è una forza di pace che si dedica all'esplorazione e alla ricerca scientifica, per spingere la frontiera spaziale sempre più avanti nell'immenso universo.

Ciononostante, i dettami della Prima Direttiva, l'articolo più importante dei regolamenti della Flotta, vanno spesso accompagnati e sostenuti dalla potenza di un raggio phaser ben diretto, o dalla carica dirompente di un siluro fotonico. Ecco perché, accanto alle navi da ricerca, la Flotta astrale vanta alcuni tra i più bei vascelli che la storia della fantascienza abbia mai immaginato, come l'ammiraglia Enterprise, la veloce Reliant o la battagliera Stargazer.

Essere al comando di una di queste astronavi è il sogno di ogni appassionato di Star Trek, la fortunata serie televisiva e cinematografica che ha reso immortali i nomi del capitano Kirk e del suo equipaggio. Da oggi, questa fantasia trova una realizzazione, seppur parziale, in *Stafleet Command*.

CAPITANO IN PLANCIA

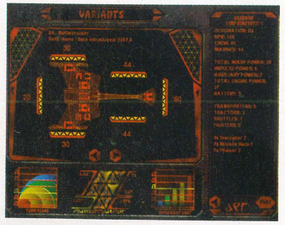
Lasciati i compiti di esplorazione e avventura a titoli futuri, *Stafleet Command* si concentra unicamente sui combattimenti tra navi spaziali, e per farlo ha adattato agli ultimi ritrovati della tecnologia videoludica le regole e l'impostazione di fondo dell'omonimo gioco da tavolo. Messe in un angolo la carta esagonata e le pedine di cartone, infatti, ci troviamo di fronte a un gustoso titolo strategico in tempo reale, con tanto di grafica tridimensionale ed effetti speciali spettacolari.

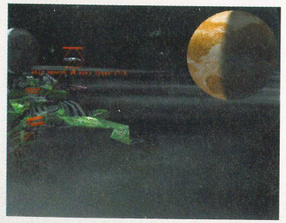
Chi conosce il multiforme universo della saga televisiva di Star Trek sarà più facilmente coinvolto nell'azione e, sin dalla prima schermata, rimarrà sbalordito di fronte al numero di razze con cui giocare. Oltre alla diplomatica Federazione, infatti, potremo immedesimarci nei rappresentanti di alcune tra le più famose specie aliene, quali i fieri Klingon, i Romulani, i serpentini Gorn e comandare le navi di due razze nuove di zecca: gli Hydran e i Lyran.

Una volta decisa la fazione per cui combattere, *Stafleet Command* ci proporrà un'interfaccia adeguato alla situazione, proiettandoci nella dimensione del popolo in questione.

Il colore e i caratteri sullo schermo cambieranno di conseguenza, ad esempio presentandosi spigolosi e sanguigni per l'impero Klingon o azzurri e lineari per la Federazione.

Mentre la colonna sonora sottolineerà ulteriormente questa differenza, accompagnandoci drammaticamente tra le schermate, potremo lanciarci in una missione singola, la cosiddetta "schermaglia", oppure optare per la più lunga campagna. Nel primo caso, il gioco ci offrirà una serie di scontri che saremo in grado di personalizzare secondo le nostre esigenze. Una volta deciso lo scenario, potremo infatti cambiare la maggior parte delle variabili del combattimento, come ad esempio l'ampiezza della zona di battaglia, il numero e l'appartenenza delle navi coinvolte. Soprattutto per quanto riguarda il tipo dei vascelli, *Stafleet Command* ci offrirà una scelta molto vasta. I modelli base saranno essenzialmente quattro: una supercorazzata, un incrociatore pesante, un incrociatore leggero e una fregata, ma le varianti disponibili saranno le più disparate. Potremo quindi scegliere tra decine di vascelli armati in maniera differente, con scudi e sistemi di bordo più o meno sofisticati, un particolare che sicuramente farà piacere a tutti gli appassionati di giochi strategici.





Prima di lanciarci in un furioso scontro "uno contro uno", non dimentichiamo di richiedere all'ufficiale scientifico l'analisi approfondita del bersaglio.

Gestire al meglio la configurazione degli armamenti di bordo sarà la chiave del successo nei combattimenti di *Starfleet Command*.

ALLARME ROSSO

Qualsiasi sia la nostra nave, o la nostra specie, una volta in battaglia potremo impartire gli ordini d'attacco attraverso un pannello di controllo a scomparsa e goderci lo scontro grazie al generoso schermo principale, che si distingue da quello dell'Enterprise solo per l'inquadratura. Disporremo, infatti, di differenti prospettive, da quella in terza persona, la più efficace e spettacolare, fino a quella dall'alto, di sicuro fascino per gli amanti dei giochi da tavolo.

L'utilizzo dei pulsanti e delle funzioni che ci permetteranno di configurare il nostro vascello per la battaglia è abbastanza intuitivo, la vera difficoltà sta nel gestire al meglio le potenzialità che avremo a disposizione. Come ci insegnano i combattimenti visti in televisione o al cinema, ogni astronave è dotata di scudi per la difesa, armi a raggi, siluri fotonici, sensori per intuire le mosse del nemico e di altri sistemi vitali per la nave e l'equipaggio, il tutto alimentato da un generatore principale (la famosa sala macchine del signor Scott). In combattimento, ognuno di questi elementi sembrerà prendere il sopravvento sugli altri e saranno solo le nostre doti di comando a dettarci la tattica migliore perché ciò non accada. Ad esempio, quando un devastante colpo al plasma romulano avrà fatto breccia tra i nostri deflettori, seguito da un'impietosa salva di disruptor, dovremo decidere in pochi secondi quale delle nostre batterie riparare, magari tentando di ostacolare il cammino dello sparviero avversario disponendo qualche mina, mentre aspettiamo che si rendano disponibili i tubi lanciasiluri a carica potenziata.

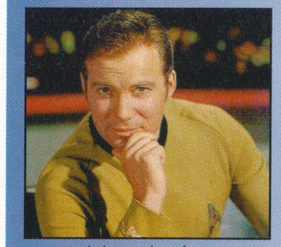
Insomma, se a descriverlo non sembra facile, in pratica lo è ancora meno. Fortunatamente, per destreggiarci al meglio tra i tanti sistemi d'arma e le tattiche dei nostri nemici, avremo a disposizione sia un corposo manuale d'istruzioni, che dei professori d'eccezione tra cui niente di meno che il capitano Sulu, direttamente dal ponte di comando della U.S.S. Excelsior.

MOLTI NEMICI, MOLTA GLORIA

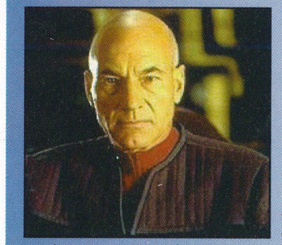
Lo spazio è immenso e affascinante, il nostro equipaggio efficiente e la nave sembra imbattibile. Questa sarà la sensazione che proveremo dopo

SPAZIO: DOVE TUTTO EBBE INIZIO.

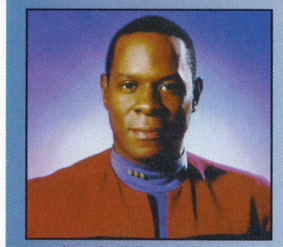
Sul finire degli anni sessanta nasceva, dalla fervida immaginazione di Gene Roddenberry, la missione quinquennale dell'astronave Enterprise. Col trascorrere del tempo, le serie e le stagioni del telefilm si sono susseguite quasi senza sosta di settimana in settimana, caratterizzando ogni periodo del nostro recente passato con i volti e i modi del suo equipaggio:



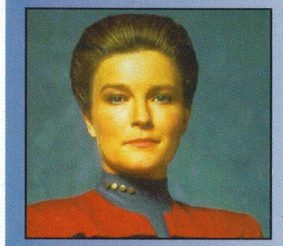
Star Trek la serie classica:
Questa è forse la serie di telefilm più conosciuta. Il temerario equipaggio, comandato dalle figure leggendarie del capitano Kirk, del primo ufficiale dalle orecchie a punta Spock, dal dottor McCoy e dall'ingegnere Scott, si avventurava nella sua missione quinquennale di esplorazione della galassia, estendendo pacificamente i confini della Federazione Unita dei Pianeti a bordo della prima astronave Enterprise. I nemici di allora erano gli spietati Klingon e i fieri Romulani. I viaggi dell'Enterprise durarono per 79 episodi, ma a vent'anni di distanza le uniformi a pigiamino e le affermazioni: "Scott, mi serve più energia!" o "Non so quanto possa resistere!", sono ancora parte della cultura contemporanea.



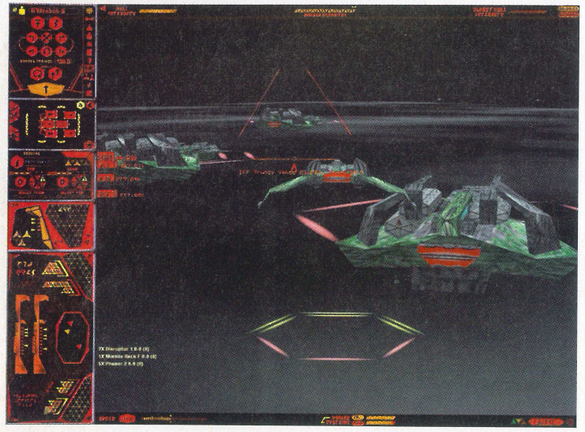
Star Trek Next Generation:
Arrivano gli anni novanta e il testimone ideale passa nelle mani di un nuovo equipaggio e di una astronave completamente ridisegnata. È l'epoca del politically correct e delle decisioni di gruppo. Il capitano Picard non è, come il suo predecessore, il più giovane capitano della Flotta e la missione non ha limiti di tempo. Vengono affrontate nuove tematiche grazie all'approfondimento psicologico di personaggi come il Tenente comandante Data, esemplare unico di androide che cerca di diventare umano, o il Tenente Worf, un Klingoniano cresciuto da genitori umani che tenta di far convivere i valori della sua specie (ora alleata della Federazione) con i doveri di ufficiale della flotta. Ancora una volta fratellanza, tolleranza e ottimismo sono gli elementi portanti della serie che raggiunge i 178 episodi. L'universo sembra davvero un bel posto dove stare, fino all'arrivo dei Borg, i terribili nemici finali che assimilano intere civiltà in un batter d'occhio.



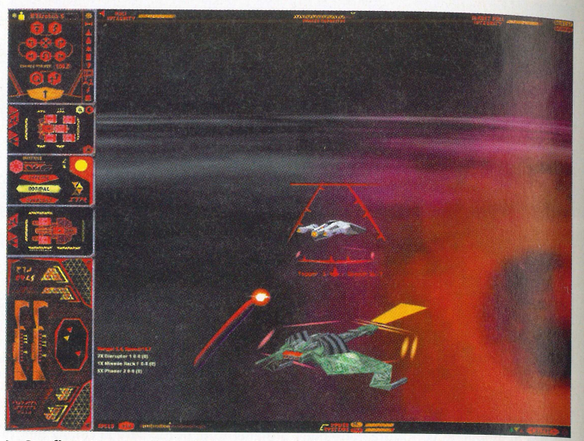
Star Trek Deep Space Nine:
Mentre scriviamo, le stagioni di questo nuovo capitolo della saga continuano a susseguirsi (per lo meno negli Stati Uniti). La grande base spaziale Deep Space Nine, posta all'imboccatura del Tunnel Spaziale ovvero l'unica via d'accesso a una nuova porzione di spazio inesplorato, è il luogo di incontro di nuovi alleati e avversari della Federazione. Le avventure del comandante Sisko e dei suoi ufficiali sono le prime a non vedere l'apporto creativo di Roddenberry, il grande padre della serie scomparso nel 1991. Gli alieni non sono più tali e le debolezze, le passioni e la nobiltà dell'essere umano assumono un carattere universale.



Star Trek Voyager:
Questa serie segna il ritorno della grande esplorazione, del cosmo e delle frontiere interiori dell'umanità. Molte le novità contenute negli episodi.
Capovolgendo lo schema classico dell'intera saga, infatti, la nave stellare Voyager è stata proiettata da una creatura aliena al capo opposto della galassia e sta lottando per tornare verso casa. Agli ordini di Kathryn Janeway, la prima donna nella parte di capitano, la nave sta ancora percorrendo la sua rotta, pur avendo raggiunto la quinta stagione di programmazione. I primi telefilm sono stati trasmessi anche in Italia e possono essere rintracciati su videocassetta.



Nel corso della campagna di guerra potremo trovarci impegnati in compiti di scorta ai convogli, o in pattugliamenti lungo i confini del nostro impero.



In *Starfleet Command* disporremo di tutti i ritrovati tecnologici visti nei telefilm, come le armi al plasma e i dispositivi di dissimulazione.

REQUISITI DI SISTEMA

Per condurre in battaglia un incrociatore di classe Enterprise con *Starfleet Command* sono necessari il sistema operativo Windows 95/98, le librerie DirectX 6.0 o 6.1, un processore Pentium 200 o superiore, almeno 32 MB di memoria RAM, lettore CD-ROM a quattro velocità o superiore. Sono supportate le schede sonore compatibili con DirectX e quelle grafiche compatibili con Direct 3D, nel caso disponessimo di un processore di fascia bassa l'uso di un acceleratore grafico è vivamente consigliato. Lo spazio richiesto su disco fisso è di 250 MB. Il gioco multiutente è possibile in cinque modalità: fino a 6 partecipanti collegati in rete o via Internet usando il protocollo TCP/IP, in 2 giocatori via modem o cavo seriale, in rete locale IPX (6 sfidanti) o tramite il servizio gratuito Internet Mplayer.com (www.mplayer.com).

qualche missione singola e le lezioni dell'accademia. Sarà allora la volta di lanciarci nella campagna di guerra, che ci porterà ad affrontare le insidie che si celano sui confini del nostro dominio siderale.

Inizialmente avremo a disposizione poco prestigio, la moneta con cui si pagano tutti gli avanzamenti all'interno della flotta, e di conseguenza anche una nave di modeste dimensioni. Affrontando con successo missione dopo missione, la nostra fama aumenterà e potremo permetterci di avvicendare gli ufficiali con membri più competenti, di riparare il nostro vascello dai danni subiti in battaglia, di potenziarne le caratteristiche o addirittura di passare a una classe di navi superiore. Le nostre ambizioni aumenteranno di conseguenza e presto cominceremo a spostarci dal cuore del nostro dominio, dove saremo impegnati a proteggere i convogli dai pirati orioniani o a dirimere scaramucce tra navi da trasporto, verso i confini dove i nostri avamposti sono minacciati dalle pericolose razze aliene.

Il sistema di generazione automatica di missioni di *Stafleet Command* denominato Dynaverse dovrebbe, il condizionale è d'obbligo, assegnarci compiti sempre nuovi e permettere alla nostra carriera di evolversi secondo una trama coerente e inattesa. In realtà, queste promesse non vengono mantenute fino in fondo e l'impressione che si ricava è di un'eccessiva casualità, con qualche eccezione per le missioni di passaggio ai corpi speciali della nostra flotta di appartenenza.

Nonostante questo, il gioco non perde di valore riuscendo a mantenere sempre alta la tensione e impegnandoci di volta in volta in scontri dagli esiti mai scontati e abbastanza bilanciati con il livello di difficoltà che avremo impostato all'inizio della campagna.

In conclusione, possiamo affermare che *Stafleet Command*, a differenza di molti giochi che hanno utilizzato il prestigioso nome di Star Trek senza riuscire a trasmetterne l'atmosfera, ha colpito nel segno offrendoci la giusta miscela di strategia bellica, azione pura e citazioni da una delle serie di fantascienza più amate nel mondo. Timoniere, velocità curvatura, il nemico ci attende.

Gmc

***Stafleet Command* si è dimostrato degno delle nostre aspettative, ricostruendo sapientemente l'atmosfera che un gioco di battaglie tra navi spaziali deve saper trasmettere e personalizzando il tutto con una massiccia dose di passione per l'ambientazione nel futuro di Star Trek. La disponibilità di navi e la varietà degli armamenti offrono sfide sempre nuove e non mancano missioni tratte dai film. Certo, ci si poteva aspettare di più dal sistema di generazione di campagne Dynaverse, ma questo è l'unico punto oscuro in un gioco decisamente ben realizzato e appassionante. Gli amanti delle gesta degli equipaggi dell'Enterprise non dovrebbero perderlo, e gli estimatori dei giochi strategici in tempo reale potrebbero rimanere piacevolmente stupiti dall'aspetto battagliero di un universo essenzialmente avventuroso.**

7

COMMENTO

GRAFICA	7	LONGEVITÀ	8
GIOCABILITÀ	7	SONORO	

gioaction.it

Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Cougar Video Edition è la soluzione ideale per gli amanti del Video Editing, oltre che un'efficiente scheda video 2D/3D con integrato il chip M64 128 bit, ultimo nato della serie TNT2 di NVIDIA™.

- 32 MB RAM con RAMDAC a 300 MHz
- scheda AGP con supporto 4X
- Software per l'editing video: VideoStudio 3.0 SE di Ulead™
- Accellerazione della riproduzione video per Microsoft DirectShow™, MPEG-1 ed MPEG-2
- 8.3 milioni di triangoli, 250 milioni di pixel in texture-mapping al secondo
- Connettori VGA, RCA (video composito) e SVHS, uscita TV PAL e NTSC
- Disponibile in versione priva di in/out video (Maxi Gamer Cougar)

nVIDIA™

AGP 4X/2X

32MB

PC→TV TV-Out

3D Prophet raggiunge l'ultima frontiera della grafica 2D/3D, grazie alla tecnologia quad-pipeline 256 bit del GeForce 256™ di NVIDIA™, la prima GPU (Graphic Processing Unit) per PC.

- 4 motori grafici dedicati - Lighting, Vertex Blending, Cube Environment Mapping and Transform effects
- 32MB di RAM con RAMDAC a 350MHz
- 15 milioni di triangoli e 480 milioni di pixel in texture mapping al secondo
- scheda AGP con supporto 4x Fast Writes
- accelerazione hardware per OpenGL™ e Microsoft DirectX™ 7

Guillemot

Guillemot
c/o Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it

w w w . g u i l l e m o t . c o m

• CASA: Cryo Interactive • SVILUPPATORE: interno • INTERNET:www.cryo.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 109.900

Esorcisti?

In un mondo dove spiriti e antiche entità si manifestano fisicamente, qualcuno deve essere in grado di tenere a bada i fenomeni più pericolosi! *Guardian of darkness* ci vede alle prese con un compito decisamente difficile, saremo in grado di farcela?

A quanto pare, nel mondo in cui ci muoviamo come protagonisti di questa nuova avventura della Cryo, i fenomeni paranormali non sono certo eventi rarissimi.

Sembrerebbe invece il contrario: ogni giorno abbiamo a che fare con antiche entità che vogliono dominare il mondo, oppure spiriti che hanno lasciato un qualche compito a metà nel momento in cui erano trapassati…

Certamente, tutto questo non è normale per un qualsiasi cittadino del mondo reale, ma noi non siamo quello che si potrebbe definire un uomo qualunque. Il nostro onorario, infatti, è pagato dal Gate, un'agenzia che esiste al solo scopo di controllare gli eventi relativi a spiriti e affini! Sarà meglio, quindi, non immaginare un mondo allegro e tutto sommato spensierato al pari di quello di successi cinematografici come "Ghostbusters"… no: le forze dell'occulto con le quali dovremo confrontarci avranno sempre intenzioni ben poco amichevoli nei nostri confronti!

AGENTI CONTRO SPIRITI

Come in una moderna agenzia investigativa da telefilm, l'organizzazione ci comunicherà di volta in volta l'ambiente in cui dovremo operare e il genere di manifestazione sulla quale indagare.

Da soli o con il supporto di un collega, generalmente si tratterà di esplorare un ambiente inizialmente a noi sconosciuto, alla ricerca d'indizi particolari e di dettagli nelle deposizioni di eventuali persone presenti sul luogo. Le armi a nostra disposizione saranno di due generi: fisiche e mentali, con le seconde decisamente più importanti rispetto alle prime. Saremo in grado di utilizzare un discreto numero di magie di genere offensivo, esplorativo, oppure dedicate al recupero di energia o alla guarigione dalle ferite. Una volta entrati in sintonia con il luogo e compreso, almeno a larghi tratti, il carattere del fenomeno paranormale presente, entreremo nel vivo dell'azione e dovremo confrontarci direttamente contro le entità malefiche!

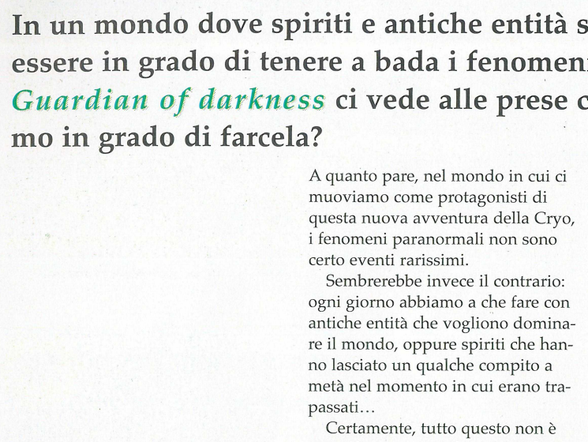
SPIRITI DIFFERENTI

A seconda del luogo e del momento ci potremo scontrare contro fantasmi e affini, oppure esseri decisamente bizzarri ma comunque molto pericolosi.

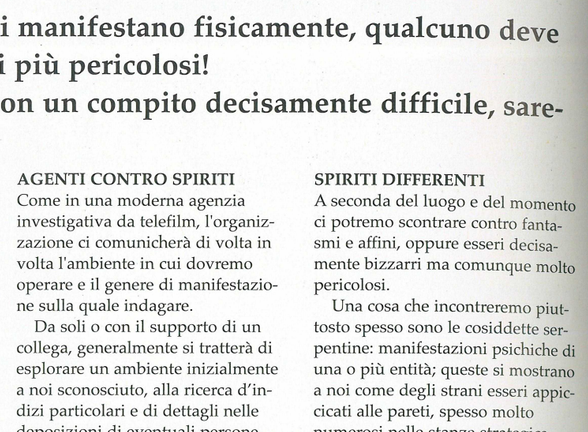
Una cosa che incontreremo piuttosto spesso sono le cosiddette serpentine: manifestazioni psichiche di una o più entità; queste si mostrano a noi come degli strani esseri appiccicati alle pareti, spesso molto numerosi nelle stanze strategicamente più importanti. Saranno invisibili fintanto che non avremo disturbato, con una qualche nostra azione, gli spiriti che le animano, e in quel caso dovremo stare attenti per non farci sottrarre importante energia vitale dai loro attacchi, spesso piuttosto feroci.

Cerchiamo di chiarire la situazione con un esempio: il primo livello del gioco è abbastanza semplice e può servire come una vera e propria introduzione.

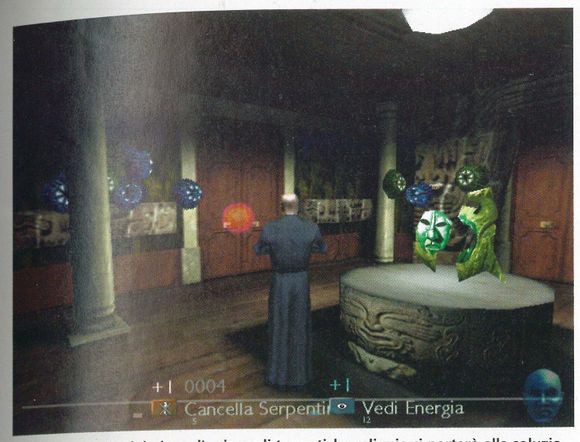
Ci troveremo in un museo dove accadono fatti misteriosi. Dopo una prima indagine, comprenderemo come questi siano causati dal conflitto tra i poteri mistici di due speciali reliquie che un antico re (presente nel museo sotto forma di mummia) avrebbe dovuto utilizzare per un rituale magico poco prima di morire. Scoperto tutto questo, dovremo recuperare gli oggetti magici necessari per permettere alla mummia di completare il rito, evitando nel medesimo tempo gli attacchi delle serpentine generate dalle reliquie stesse. Se la descrizione può sembrare complicata è perché il gioco, in effetti, non pone mai spiegazioni chiare e semplici di fronte a noi. Si tratterà spesso di dover dedurre le cose, anche se i suggerimenti dei colleghi (come avviene appunto nei primi livelli) si riveleranno molto utili per capire cosa dobbiamo fare e cosa invece sarebbe meglio evitare.



Avremo a che fare con antiche entità, come questa mummia nel livello di introduzione al gioco.



Gli ambienti sono riprodotti con una grafica spartana e decisamente poco gratificante, si poteva fare di meglio!



Nel primo livello del gioco, l'unione di tre antiche reliquie ci porterà alla soluzione del mistero di turno.

Dovremo prestare molta attenzione alle entità nemiche, altrimenti moriremo ogni cinque minuti…

ANTICO COME I SUOI SPIRITI?

Osservando il lato tecnico di *Guardian of Darkness*, non possiamo certo dire di esserne rimasti affascinati: gli ambienti sono rappresentati con una prospettiva che – solo quella – potrebbe ricordare i *Tomb Raider* della nostra amica Lara, ben triste è però l'impatto con l'animazione del personaggio principale (pressoché assente) e la realizzazione degli ambienti in cui ci si sposta durante l'intero gioco.

Le stanze sono rappresentate in modo purtroppo piuttosto sommario, con poligoni che sembrano sempre troppo pochi e texture (i disegni tracciati sui poligoni di oggetti e personaggi) decisamente poco dettagliate; quando poi sono visualizzati dei nemici, questi sono animati più o meno come il nostro personaggio: male e in modo troppo spesso erratico e grossolano. A sommare disagio a quello già presente, quando il protagonista esce da una stanza per passare in quella successiva, non avviene un normale e fluido passaggio da un ambiente all'altro (come ormai è normalissimo nei giochi di questo periodo), bensì ci troviamo come teletrasportati nella nuova stanza non appena iniziamo ad aprire la porta, un particolare per niente naturale che a nostro parere rovina il feeling dell'esplorazione.

Questa e altre scelte tecniche ci hanno fatto pensare più volte che *Guardian of darkness* sembri davvero un gioco di un paio di anni fa… nonostante i lati positivi e l'idea di base che potrebbe sicuramente meritare attenzione, la realizzazione tecnica è ben al di sotto degli standard ai quali siamo abituati ormai da anni e ai quali rinunceremmo, forse, solo per un gioco con grandissimi punti a favore oltre l'aspetto grafico.

Punti a favore che, purtroppo, *Guardian of darkness* non possiede, non riuscendo quindi a elevarsi più di tanto sopra la massa.

REQUISITI DI SISTEMA

L'estetica non eccezionale di *Guardian of darkness* gli permette, per fortuna, di girare anche su PC ormai non di punta. Per giocare degnamente sarà sufficiente un processore a 200 MHz con 32 Mega di RAM e un lettore CD-ROM, in pratica qualsiasi PC acquistato negli ultimi mesi sarà ben più che sufficiente per giocare bene, magari dedicando al gioco circa 300 Mega di spazio libero su disco, invece degli otto dell'installazione minima consentita.
La presenza di una scheda 3D compatibile DirectX6.1 migliorerà l'impatto grafico del gioco, nonché la fluidità della grafica.
Il gioco è interamente in italiano, dialoghi inclusi.

Gmc

COMMENTO

GRAFICA 5 | GIOCABILITÀ 6 | LONGEVITÀ 6 | SONORO 5

I giochi che fanno della suspense e dell'atmosfera i loro punti di forza non sono rari e spesso sono tra i migliori in circolazione. Dai tempi di *Alone in the dark*, i videogiochi hanno percorso una strada enorme, fatta di progressi soprattutto grafici e tecnici, ai quali ormai ci siamo – giustamente – abituati. Come comportarci al cospetto di un gioco come *Guardian of darkness* che, a una buona idea di base, unisce una discreta atmosfera, guastata però da animazioni scarse e da una grafica che sarebbe stata appena accettabile anche un paio d'anni fa? Fossimo stati di fronte a un capolavoro, avremmo pensato a una sorta di licenza estetica dei programmatori, ma purtroppo non è questo il caso: *Guardian of darkness* è consigliabile solo a chi ama indistintamente qualsiasi avventura uscita negli ultimi anni – tutti gli altri se ne possono astenere senza perdere troppo.

5

VIRTUAL test

Se totalizzi 120 punti

non vinci niente ma fai un affare!!!!

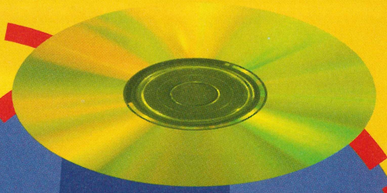
DELPI

GIALLO

È il colore della tua faccia quando il tuo PC va in bomba A

o è il nuovo, inconfondibile colore dei prodotti più interessanti mai apparsi nei negozi? B

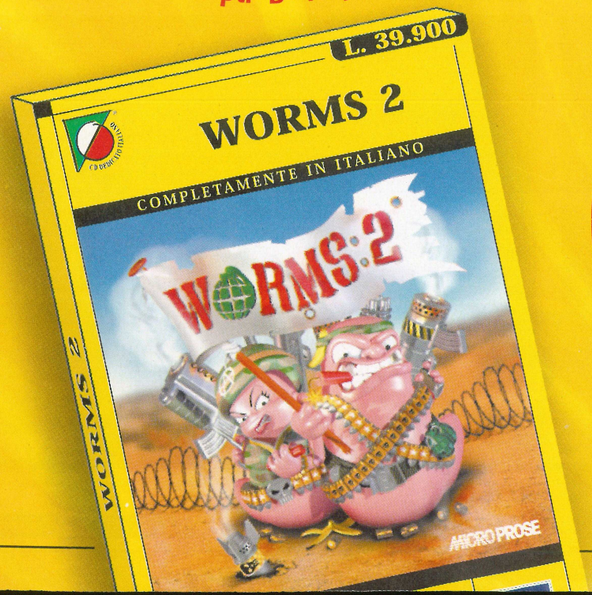
A=5 pt. B=15 pt.



Il CD-Rom è il nuovo disco dei GIPSY KINGS A

o è il supporto su cui escono i migliori giochi CLASSIC COLLECTION? B

A= 10 pt. B= 30 pt.



£ 39.900

E' quanto hai pagato il giubbotto che hai comprato da CONCETTINA FASHION A

o è l'incredibile prezzo a cui trovi i migliori giochi su CD-Rom? B

A=15 pt. B=30 pt.

Star Trek

E' una nuova merendina al gusto di dado A

o è uno dei fantastici titoli della nuova CLASSIC COLLECTION? B

A= 5 pt. B= 20 pt.

GRANDI TITOLI

Sono i titoli che si vedono da lontano A

o quelli che trovi nella CLASSIC COLLECTION 7? B

A= 10 pt. B= 30 pt.

VERME !

Il complimento più carino della tua fidanzata A

o il protagonista di uno degli incredibili giochi della CLASSIC COLLECTION 7. B

A= 10 pt. B= 30 pt.

GROSSO AFFARE

...modestamente... A

Quello che fai scegliendo i Classici B

LEADER

A= 5 pt. B= 20 pt.

60 PUNTI

Altro che roba coatta. Per te il nuovo millennio è iniziato il 1° Gennaio 1954 con l'invenzione della TV a colori! Probabilmente in casa hai un "incomputer" con lettore di "CD-Rum" ma lo usa la tua sorellina per fare i compiti di ginnastica mentre tu passi il tempo a chiederti se il fenomeno di Internet sia Vieri o Ronaldo. Lascia perdere, per te la Classic Collection è obbligatoria! Solo con i prodotti della collezione gialla puoi sperare di riguadagnare terreno senza spendere una fortuna in corsi di recupero.

120 PUNTI

Chi meglio di te può apprezzare la nuova Classic Collection 7. Sei un intenditore, vuoi i giochi migliori, li vuoi in una confezione bella e adatta ai tuoi gusti, li vuoi a prezzo imbattibile, con manuale e tutto e allora ecco per te la collezione nr. 7. Pensa, ci sono DARK PROJECT con i livelli aggiuntivi, PHANTASMAGORIA (ben 7 CD!), PRO PILOT (3 CD) e poi JOURNEYMAN PROJECT, WORMS2, STAR TREK KLINGON, MECH COMMANDER, MEN IN BLACK, VIPER RACING, GANGSTER, SPELLCROSS etc... Cerca nei negozi l'inconfondibile espositore giallo e sei sicuro di trovare un vero affare virtuale!

Cd-Rom Classic Collection 7

Non andare in bianco, scegli il giallo!

• **CASA:** Take 2 Interactive • **SVILUPPATORE:** Gathering Developers • **INTERNET:** http://www.iflytri.com/
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 0332/874111 • **PREZZO:** . L.99.900

Volando tra le nuvole... e non solo

Fly! **ci porterà nei cieli al comando di velivoli con abitacoli completamente funzionanti, ci offrirà splendidi panorami e condizioni climatiche di ogni tipo, istruendoci sulla progettazione dei piani di volo, e permettendoci perfino di scegliere il carico e il numero dei passeggeri che porteremo con noi.**

CHE TEMPO FA? LE CONDIZIONI CLIMATICHE

Dal punto di vista del clima *Fly!* presenta uno sbalorditivo ventaglio di opzioni. Il quadro di gestione dell'ambiente meteorologico ci offre la possibilità di scegliere tre diversi strati di nubi (a 20.000, 10.000 e 5.000 piedi) con quattro caratteristiche differenti (poche nubi, nubi sparse, nubi rotte e coperto), e tra due tipi di precipitazioni, pioggia e neve, con tre intensità differenti. Per quanto riguarda il vento, se ne possono impostare la direzione di provenienza, la velocità, e perfino se è a raffiche e se la direzione da cui spira può improvvisamente cambiare. Le ultime tre impostazioni riguardano la visibilità, la temperatura e la pressione. E non è finita qui: abbiamo anche la possibilità di importare i METAR, rapporti meteorologici in formato testuale (un file .TXT, per chiarirci le idee) in cui, per ogni aeroporto del globo, sono annotati parecchi dati riguardanti precipitazioni e visibilità. Questi possono essere scaricati in tempo reale da Internet e consentirci di volare in un ambiente simulato il più vero possibile, ricostruendo anche il clima dei mesi passati se decideremo di volare anche nel tempo, oltre che nello spazio!

Ecco una nuova star nel panorama delle simulazioni di volo civile, dove gli appassionati sono tra i più esigenti. In un contesto simile, se si vuole avere qualche possibilità bisogna stupire, e *Fly!* a dire il vero impressiona non poco, sia con effetti speciali, sia con dettagli tecnici avanzati. L'accuratezza nella riproduzione degli abitacoli dei velivoli e delle condizioni climatiche, infatti, ci lascia piacevolmente impressionati. Abbiamo viaggiato tra nubi di ogni tipo, con pioggia, neve, nebbia, e nelle condizioni in cui la formazione di ghiaccio sulle ali minaccia seriamente la sicurezza del nostro volo.

SCALDIAMO I MOTORI!

Fly! ci offre cinque aerei da pilotare, con la possibilità di selezionare diverse tipologie di velivoli tra monomotori, bimotori a pistoni e a turbina, e un jet. Il monomotore a pistoni è il famoso e affidabile Cessna 172 R Skyhawk, il bimotore invece è il solido Beechcraft King Air 200. Tra i turboelica troviamo il Piper Malibu Mirage come monomotore e il Piper Navajo 350 Chieftain come biturboelica. La categoria Jet è brillantemente rappresentata dal Raytheon Hawker 800 XP.

Durante l'installazione ci saranno presentate diverse opzioni, e se scegliamo il gioco completo ci verranno richiesti anche gli altri due CD forniti nella scatola, uno con le mappe e uno con gli scenari aggiuntivi, entrambi (purtroppo) limitati al territorio americano. Teniamo conto che l'installazione senza gli scenari occupa già 400 MB sull'hard disk, per cui se opteremo per il gioco completo il rischio sarà quello di trovare il nostro hard disk intasato fino all'estremo. *Fly!* è completamente tradotto e tutti i testi, comprese le finestre di aiuto che ci spiegano a cosa servano i pulsanti e le levette del cruscotto, ci appaiono in lingua italiana. Spesso però, la terminologia abbonda di sigle e acronimi che andrebbero spiegati a loro volta (tipo "interruttore del VOR") e non mancano errori e sgrammaticature. Per migliorare la nostra conoscenza delle sigle aeronautiche, consigliamo di leggere attentamente il

Il meccanismo della ritrazione e dell'estensione dei carrelli e dei flaps viene riprodotto con estrema cura, ed è un piacere assistere all'evento seguendo il jet da pochi metri.

Gli interni dei diversi velivoli sono riprodotti con una tale accuratezza che possiamo immaginare perfino il tipo di passeggeri che li utilizzano.

Il biturboelica Piper è dotato di un radar meteo che gli consente di navigare con qualsiasi condizione atmosferica.

manuale prima di iniziare il gioco, o quanto meno di tenerlo sempre a portata di mano durante le sessioni di volo.

Il gioco si presenta con una schermata introduttiva, che offre quattro opzioni: "Fly ora!", che ci farà scegliere uno scenario tra quelli forniti col programma per lanciarci immediatamente tra i cieli; la "Compilazione Piano di Volo", che ci permetterà, una volta acquisita una certa familiarità con *Fly!*, di decidere la situazione di volo che più ci aggrada; "Supporto", con cui collegarci via Internet al sito dedicato al gioco, e "Multiplayer", con cui si abilita il gioco in rete e in Internet direttamente sul server della Terminal Reality.

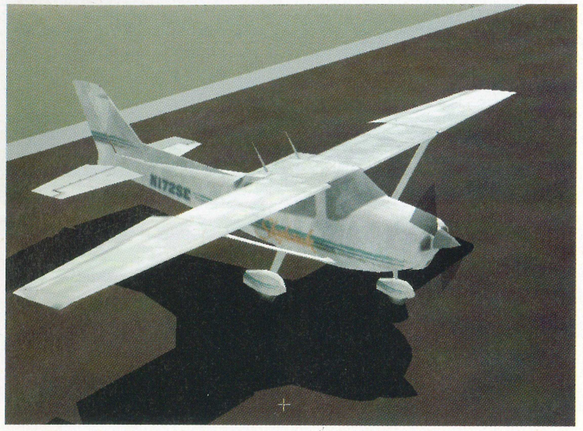
Scegliendo l'opzione "Compilazione Piano di Volo" ci appariranno altre quattro alternative: "Imposta Aeromobile", con cui potremo scegliere il tipo di velivolo e controllare le sue prestazioni; "Carburante", che ci permetterà di disporre il carburante anche in modo asimmetrico, scegliendone la quantità da versare all'interno dei due serbatoi nelle ali; "Peso", che consente di sistemare il carico dei passeggeri e del bagaglio all'interno dell'aeroplano e, infine, "Condizioni Meteorologiche".

NELLA CABINA DI COMANDO

La riproduzione del pannello degli strumenti dei diversi aerei è il piatto forte del gioco: davanti a noi avremo proprio le centinaia di pulsanti, levette e volantini che si trovano negli abitacoli degli aerei reali, tutti perfettamente funzionanti. Il classico pannello frontale, che per le sue dimensioni non è contenuto interamente sullo schermo, può essere spostato con il mouse in modo da mostrarci i pulsanti desiderati, o fare posto alla visuale verso l'esterno, utile quando navighiamo a vista in situazioni pericolose. Ruotando poi la testa nell'abitacolo (con il tasto Control) possiamo passare all'esame del pannello superiore e di quello posto tra i sedili dei piloti mentre, continuando a cambiare il punto di vista, vedremo l'interno della cabina perfettamente riprodotto. Per ogni diverso modello di

Cielo coperto, foschia e vento forte renderanno questo atterraggio davvero emozionante! Attenzione alle raffiche trasversali!

Le viste dall'esterno sono molto utili in condizioni di scarsa visibilità, perché permettono un campo visivo molto più ampio.



Una bella immagine del piccolo Cessna Skyhawk, molto noto anche sugli aeroporti italiani, e chiamato amichevolmente "Cessnino" dalla gente del volo.

Siamo appena decollati per un volo sul mare. Godiamoci il paesaggio costiero, ma attenzione agli squali!

REQUISITI DI SISTEMA

Fly! richiede almeno un Pentium 200 MMX dotato di sistema operativo Windows 95, equipaggiato con 32 MB di RAM. Il gioco necessita anche delle DirectX 6.1, che peraltro sono fornite nel CD, e di 400 MB sull'hard disk. Il lettore CD deve essere almeno un 4x, mentre è obbligatoria una scheda acceleratrice 3D e una scheda video e un monitor in grado di reggere una risoluzione di 800x600 con colori a 16 bit. Per chi vuole giocare via Internet è richiesto un modem da 33.6 kbps. Per le migliori prestazioni è consigliato un Pentium II 400 con Windows 98 e 128 MB di RAM e ben 1.6 GB liberi sull'hard disk.

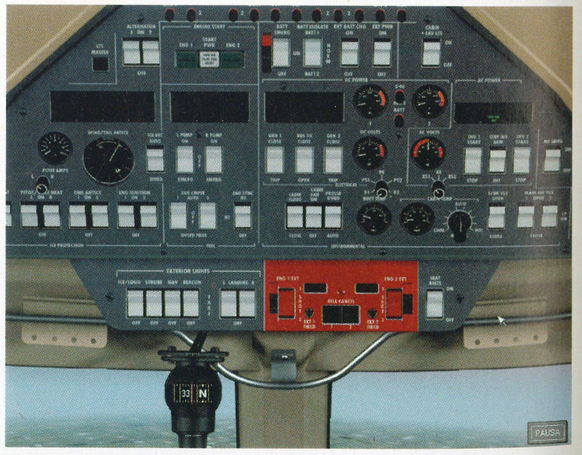
aereo sono trasposti realisticamente sia i pannelli, sia le cabine passeggeri. Persino le procedure di avvio del motore sono differenti a seconda che si sia a bordo di un aereo a pistoni, di un aereo a turboelica o di un jet. Queste possono essere compiute da noi di persona o automaticamente dal computer che, in tal caso, mentre esegue in sequenza tutti i controlli di sicurezza prevolo, mostra delle caselle di testo (molto utili quando non saremo ancora abituati ai nuovi velivoli), spiegandoci le singole fasi della procedura di avviamento.

I SUONI DELLA NATURA E L'AMBIENTE CHE CI CIRCONDA

Anche gli effetti sonori del gioco si dimostrano convincenti: se piove, ad esempio, potremo sentire il ticchettio delle gocce di pioggia sulle ali e sul parabrezza dell'aereo prima di avviare il motore, mentre il suono della messa in moto arriva a riprodurre perfino il "clic" dei pulsanti e il ronzio degli strumenti che vengono via via attivati. Nel corso delle conversazioni radio registrate, in cui possiamo sentire perfino le scariche statiche tipiche delle radio di bordo dei velivoli reali, la lingua utilizzata per comunicare con la torre e gli altri velivoli è un perfetto italiano.

Un'ulteriore caratteristica, che ci sarà molto utile nel gioco in rete, è la possibilità di comunicare a voce con gli altri velivoli in tempo reale, elemento che ci permetterà di immedesimarci ancora di più nel ruolo di pilota virtuale. In conclusione, possiamo affermare che *Fly!* è un simulatore competente, magari più adatto al pubblico dei veri appassionati o, addirittura, dei piloti professionisti, che potranno gustare ogni dettaglio evitando le noiose fasi di apprendimento e estendere il numero degli scenari attualmente disponibili grazie all'imminente uscita su Internet dell'apposito editor.

Gmc



***Fly!* è un simulatore di volo focalizzato sull'interno dell'abitacolo, che ci offre la possibilità di giocare con tutti (ma proprio tutti!) i pulsanti e le leve che riempiono una cabina di pilotaggio. L'impressione che ne ricaviamo è di qualcosa di molto serio, in cui gli effetti grafici, seppure affascinanti, sono stati aggiunti quasi controvoglia. Questo aspetto, unitamente alla possibilità di poter importare veri bollettini meteo (METAR) per simulare condizioni climatiche reali e al collegamento audio tra i giocatori in rete e via Internet, rendono il gioco particolarmente adatto per i veri fanatici della simulazione civile troppo impazienti per attendere il nuovo *Flight Simulator* di casa Microsoft.**

COMMENTO

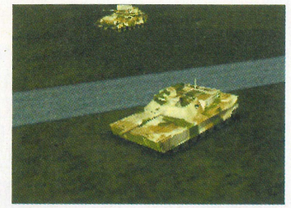
GRAFICA	8	LONGEVITÀ	7
GIOCABILITÀ	7	SONORO	8

7

• CASA: THQ • SVILUPPATORE: Magic Bytes • INTERNET: http://www.redstorm.com
• DISTRIBUTORE: 3D Planet • TELEFONO: 02/4886711 • PREZZO: L. 109.000

Pericolo giallo

Anno 2015: le armi nucleari sono ormai sepolte nei musei, così come la gloriosa potenza dell'Armata Rossa e, mentre la Russia è in preda al caos, la Cina guarda con avidità ai giacimenti petroliferi del Kazakhistan. In *Force 21*, indossiamo i panni grigioverdi dell'ultima potenza mondiale, per combattere la prima grande guerra del nuovo millennio.



Force 21 si presenta come un gioco ambizioso, con premesse da far venire l'acquolina in bocca a tutti gli appassionati. L'idea è di proporre un titolo di strategia in tempo reale, con la possibilità di partecipare in prima persona all'azione. In alternativa il giocatore potrà disporre della visuale dall'alto o di una mappa in 3D. Oltre a questo, sia la consulenza di un generale dell'esercito americano in pensione da non troppo tempo, sia il tentativo di trasferire sul nostro video la dottrina militare americana per il prossimo secolo, contribuiscono a creare l'aspettativa per un gioco davvero appassionante.

Nel filmato introduttivo vediamo come, vista la condizione di totale caos in cui versa la Russia, i cinesi decidono di impossessarsi delle enormi riserve petrolifere del Kazakhistan. Il filmato è ben fatto, così come la musica e noi, con un malcelato sorriso di soddisfazione, ci prepariamo a comandare i nostri poderosi carri.

Purtroppo, però, ci aspetta qualche delusione. Innanzitutto le opzioni a disposizione del giocatore sono davvero poche: nessun editor di missioni, almeno visibile, nessuna possibilità di modificare in alcun modo la difficoltà del gioco, ma solo le opzioni grafiche e sonore, (dalla dimensione del video alla presenza di nuvole, nebbia e affini). Insomma, come inizio non è dei più promettenti. Altrettanto peculiare è la mancanza di missioni d'addestramento – il che ci impone di cominciare la campagna proprio come se fossimo dei novellini.

IL RUGGITO DELLA TIGRE

Passiamo quindi all'azione vera e propria, sperando che malgrado le prime pecche, *Force 21* mantenga le notevoli premesse. Purtroppo neanche qui il gioco riesce a soddisfare le aspettative. L'interfaccia e i comandi a nostra disposizione sono semplici e molto intuitivi, ma non riescono a svolgere bene il proprio lavoro; infatti, se da un lato è possibile scegliere il tipo di formazione per i nostri plotoni, dall'altro è molto difficile posizionarli adeguatamente sulla mappa. Quindi, fare un agguato è incredibilmente difficile, richiedendo continui aggiustamenti sulle tre visuali.

In più, non è possibile modificare veramente l'aggressività delle nostre formazioni: potremo solo scegliere i comandanti e dare, al massimo, piena libertà di fuoco, ma anche questo non sembra influenzare più di tanto le cose. Infine, il giocatore non ha molto peso nell'azione, che viene diretta solo da un punto di vista tattico senza poter decidere, ad esempio, quando sparare. La visuale in prima persona, a questo punto, lascia dei dubbi: dato che il giocatore può vedere l'azione come se si trovasse nel carro, ma non partecipare effettivamente allo scontro, non si capisce davvero a cosa possa servire.

Le mappe di gioco di *Force 21* sono purtroppo infestate da nemici di tutti i tipi, e l'unico preavviso spesso è dato dalla scia di un missile...

Dovremo guidare i nostri M1A3 in battaglia contro orde di missili e elicotteri nemici - meglio pianificare molto bene la nostra strategia!

Potremo contare su una superiorità aerea notevole, anche se per esigenze di gioco le reali performance dei mezzi orientali sono state migliorate artificialmente.

DELL'INVINCIBILITÀ DEI MEZZI ANTIAEREI

Un altro punto dolente è dato dal realismo della simulazione; nessuno pretende un'assoluta aderenza alla realtà da una simulazione, soprattutto dai giochi strategici ambientati nei giorni nostri o nell'immediato futuro, visto che la superiorità americana attuale, se applicata in pieno, rischierebbe di rendere il gioco noioso. Però, oltre a un minimo di realismo, ci si aspetterebbe almeno coerenza all'interno del gioco stesso: se le schede tecniche di *Force 21*, peraltro realizzate senza eccessiva cura, sostengono che il nuovo elicottero da attacco e ricognizione RAH-66 Comanche può vedere a una distanza doppia rispetto agli altri elicotteri, è virtualmente invisibile ai radar e sfugge ai sensori termici, come mai capita invece che siano i nostri Comanche ad essere regolarmente sorpresi dal nemico?

Non parliamo poi dell'inutilità generale degli elicotteri, che possono attaccare solo bersagli assolutamente indifesi rischiando, in caso contrario, la distruzione completa. Oppure, come è possibile che un plotone di cinque carri T-72, certo non più al passo con i tempi ma pur sempre carri da battaglia, venga distrutto da tre semoventi antiaerei dotati di cannoncini assolutamente inadeguati? Si potrebbe purtroppo continuare ancora per parecchie righe, svelando il risultato di uno scontro tra i nostri Comanche e i famosi, quanto vecchissimi, Mil-24 Hind, oppure dire che cosa può fare un plotone di carri cinesi al successore dello M-1A3 Abrams (una sorta di fortezza semovente, in teoria), ma sarebbe troppo. Insomma, non si pretende il massimo realismo, soprattutto se va a scapito della giocabilità, ma un po' di coerenza è indispensabile, se non altro per sapere quali siano i nostri lati migliori e le nostre forze. In fondo, non possiamo decidere una strategia sensata, quando le nostre informazioni non sono attendibili.

ANDIAMO IN ROTTA

La grafica, come in generale il resto del gioco, è gradevole e talvolta anche più che adeguata, ma con pecche non irrilevanti, tali da rendere quasi inutile lo sforzo generale in questo senso. I carri, così come i blindati, ogni tanto spariscono per metà nel terreno (e non stiamo parlando di terreno morbido), gli alberi e gli oggetti appaiono all'improvviso, mentre la mappa in 3D riesce a dare solo l'idea di cosa ci sia davvero sul terreno. Ad esempio, nella visuale in prima persona o dall'alto, spesso noteremo collinette, vallette e altre particolarità geografiche che non sono rilevabili sulla mappa generale, la cui utilità risulta molto ridotta.

Per concludere, *Force 21* è nato da alcune buone idee che potevano renderlo un gioco molto interessante e godibile. La mappa 3D e la visuale dall'alto, unita all'ambientazione più che plausibile e alla consulenza di un generale in pensione, potevano soddisfare i giocatori di strategia pura più esigenti, mentre la grafica e la visuale in prima persona potevano rendere il gioco accattivante per i cultori dei simulatori di strategia più spostati verso l'azione. Peccato davvero, quindi, che la realizzazione pratica di queste premesse non sia stata curata a sufficienza, dando come risultato un gioco pretenzioso che difficilmente potrà soddisfare pienamente qualcuno.

Gmc

LA GENESI MILITARE

Il nostro gioco deve il nome a un progetto dello US Army, denominato appunto Force XXI, che ha come scopo la dimostrazione e la sperimentazione operativa di una vasta gamma di tecnologie per digitalizzare il campo di battaglia del prossimo secolo. Il tutto si inserisce nel quadro più ampio chiamato Joint Vision 2010, il progetto per preparare le forze armate americane al nuovo millennio. Per essere brevi, il risultato finale che si vuole raggiungere è la più completa integrazione possibile tra tutte le branche delle forze armate al fine di moltiplicare al massimo l'efficienza sul campo. Per quanto possa sembrare fantascientifico, il campo di battaglia del futuro potrebbe davvero assomigliare alle simulazioni che noi oggi siamo abituati a giocare, con i comandanti in grado di sapere, grazie ai satelliti, ai radar e a tutta un'altra serie di sensori, la posizione delle proprie truppe di qualsiasi tipo e genere fino ai singoli soldati con un margine di errore di qualche metro, il loro stato di salute e anche la posizione delle truppe nemiche. In questo modo sarà possibile in ogni momento indirizzare le proprie forze nei punti più deboli dello schieramento nemico, consentendo a truppe numericamente limitate di raggiungere risultati oggi impensabili.
L'argomento, forse un po' complesso ma comunque affascinante, può essere approfondito nel sito http:www.dtic.mil/doctrine/jv2010/index.html, dove si potranno trovare maggiori informazioni circa il futuro dell'esercito e delle altre forze armate americane.

REQUISITI DI SISTEMA

Per guerreggiare con *Force 21* avremo bisogno di un Pentium 200 dotato di 32 MB di RAM, una scheda video con almeno 2 MB di memoria e un lettore CD-ROM 10x per giocare più che degnamente. Consigliamo una scheda acceleratrice 3D compatibile Direct3D. Lo spazio occupato dal gioco su disco fisso è di poco superiore ai 150 Megabyte. Il tutto è controllato interamente via mouse (anche se è possibile impartire ordini con la tastiera) e funziona con il sistema operativo Windows 95 o 98.

COMMENTO

Non sempre le buone idee diventano realtà e spesso si sa che a mettere troppa carne al fuoco si rischia solo di fare del gran fumo. *Force 21* sembra la realizzazione pratica di queste affermazioni: tante buone idee realizzate male o forse in poco tempo. Il gioco non è sufficientemente curato in nessuno dei suoi aspetti (a parte la trama, davvero convincente) e di conseguenza non si riesce nemmeno a dire a chi potrebbe piacere. Vista la qualità dei titoli attuali, in tutti i loro aspetti, forse una riduzione dell'ampiezza del gioco avrebbe potuto renderlo più appetibile, se non altro a qualche categoria più specializzata degli appassionati di giochi di strategia. Così, invece, il risultato non riesce ad accontentare pienamente nessuno.

GRAFICA 6 | GIOCABILITÀ 5 | LONGEVITÀ 5 | SONORO 5

5

• **CASA:** Mindscape • **SVILUPPATORE:** SSI • **INTERNET:** http://www.mindscape.com/
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 0332/874111 • **PREZZO:** L. 99.000

Elfi dello spazio

Gli Eldar, ovvero gli elfi dello spazio profondo, sono sul sentiero di guerra: le loro gigantesche astronavi-pianeta sono minacciate da alieni senza pietà in grado di divorare mondi. Impugniamo quindi la spada laser e il fucile al plasma e difendiamo la civiltà in *Warhammer 40.000: Rites of War*...

GUERRA NELLO SPAZIO

Il "background" di *Rites of War* è preso da "Warhammer 40.000", il famosissimo gioco da tavolo con miniature dell'inglese Games Workshop.
Questo gioco di guerra ci permette di scegliere uno tra i moltissimi eserciti disponibili, tra cui ovviamente figurano Eldar e Tirannidi, pitturare con appositi colori delle miniature in piombo a dir poco eccellenti e splendide e poi giocare con i nostri amici.
Purtroppo, in Italia non si tratta di un hobby particolarmente diffuso, ma solo per il momento. Ecco alcuni negozi di Milano in cui potremo scoprire di più sul magico mondo di Warhammer!

Games Workshop Italia
Via Torino, 68
Tel 02 86458490

Blues Brothers
Via Archimede, 6
Tel 02 5510491

Mondo Gioco
Via Lomellina, 24
Tel 02 715763

Normalmente, quando si pensa agli elfi, vengono in mente bucolici paesaggi ritagliati da cartoline irlandesi, altissimi esseri dotati di una bellezza sconvolgente, dediti a comporre musica con un'arpa dalle fattezze a dir poco eccentriche e con un complesso di superiorità secondo a nessuna altra razza mai vista in un libro fantasy.
La realtà di *Rites of War* è ben diversa: gli elfi dello spazio, o Eldar, sono sì molto alti (e probabilmente si dilettano a cantare, ogni tanto), ma si sono trasformati in una delle razze stellari più dedite alla guerra interplanetaria. Inoltre, non saranno solo i perfidi Umani e i malvagi orchetti a tediarci: una nuova razza è apparsa all'orizzonte interplanetario, i Tiranidi, sospettosamente simili agli Alien della nota quadrilogia cinematografica.

All'inizio del gioco, il Farseer, ovvero la guida spirituale e militare della nostra astronave, ci informa che su Davinuus, uno dei pianeti più importanti per gli Eldar, stanno accadendo strane cose. Gli Umani, normalmente alleati abbastanza stabili degli Eldar, stanno comportandosi in modo molto strano e sospetto, ed è quindi necessario un nostro intervento diretto. Quello che troveremo non sarà di nostro gradimento...

Prima di ogni missione il Farseer, ovvero uno dei capi spirituali e politici degli Eldar, ci spiegherà i nostri obiettivi.

LO SBARCO

Rites of War è diviso in 24 missioni, che dovremo affrontare in sequenza una dopo l'altra. Fallirne una ci obbliga a ripeterla finché non riusciremo a completarla con successo, dato che sono tutte indispensabili al successo finale, ovvero la totale liberazione di Davinuus.
Prima di affrontare la missione vera e propria, dovremo decidere quali unità inserire nel nostro esercito: l'armata degli Eldar è molto varia e le unità sono estremamente specializzate, quindi dovremo pensare bene a quale unità "comprare" utilizzando come moneta di scambio "punti di gloria" accumulati vincendo battaglie su battaglie.
Esistono decine di unità: di assalto, dedite al combattimento ravvicinato, micidiali "Devastator", ovvero equipaggiati con armi pesanti, mezzi corazzati, snelle "Vyper", simili alle velobici del "Ritorno dello Jedi" e via dicendo.
Ogni unità è definita da un certo numero di valori, come raggio d'azione, movimento, forza dell'attacco, fattore difensivo, punti ferita (la "salute" dell'unità) e via dicendo. Inoltre, ogni volta che un'unità sopravvive a una missione, guadagna un certo numero di punti esperienza, che la rendono automaticamente più potente e resistente. Tutte le unità, tranne i mezzi corazzati, possono trasformarsi in reparti più potenti, proprio grazie al livello dell'esperienza – un po' come in un gioco di ruolo. Ovviamente, all'inizio quasi metà delle unità non saranno disponibili, dato che "conquisteremo" il diritto di utilizzarle solo superando missione dopo missione. Ma non preoccupiamoci di ciò, e mettiamo a punto il nostro esercito: è il momento di entrare in azione.

NEMICO IN VISTA!

Finalmente, arriviamo sulla scena dell'azione. Le nostre unità sono già posizionate, ma potremo scegliere di spostarle entro una certa area come meglio preferiamo. *Rites of War* è un gioco di guerra a turni, quindi muoveremo prima tutte le nostre truppe, poi toccherà all'avversario, e via dicendo. Potremo muovere ogni unità per un certo numero di esagoni in cui è divisa la mappa di gioco, che variano a seconda del tipo di terreno. Ad esempio, su strada ci muoveremo molto più velocemente che passando in un bosco o attraverso una catena di colline.
Se ci avvicineremo abbastanza a un nemico, potremo attaccarlo: alcune unità possono attaccare corpo a corpo, altre possono aprire il fuoco dalla casella adiacente, mentre le artiglierie o le unità dotate di armi pesanti possono attaccare a due esagoni di distanza. Prima di sferrare l'attacco, avremo una "previsione" data dal computer sull'esito dello scontro, che ci farà capire se stiamo attaccando l'unità giusta. Ad esempio, se spariamo con un'unità di Swooping Hawks in volo contro un'unità di assalto nemica, quest'ultima non potrà rispondere all'attacco e quindi non correremo alcun rischio. Tuttavia, attaccare un mezzo pesante avversario con una Vyper è puro suicidio. Questa "previsione" permetterà anche ai giocatori meno esperti di capire quali unità vanno usate in ogni circostanza.

L'OBIETTIVO FINALE

Ogni missione ci propone uno o più obiettivi, che possono richie-

GLI ELDAR COMBATTONO COSÌ

In *Rites of War* prenderemo il controllo dell'esercito degli Elfi dello spazio, Eldar per gli amici. Gli Eldar si specializzano in tutto nella loro vita, sia che facciano i poeti, i suonatori di arpa o i guerrieri. Ecco quindi che ogni unità Eldar è estremamente specializzata in un campo militare.

STRIKING SCORPION

Gli Striking Scorpion hanno una sola idea, una volta sul campo di battaglia: avvicinarsi il più rapidamente al nemico e massacrarlo utilizzando una speciale spada con motosega incorporata! Sono tra le unità corpo a corpo più pericolose e potenti del gioco.

WARP SPIDER

Simili a ragni, i Warp Spider utilizzano uno speciale teletrasporto per spostarsi sul campo di battaglia, e per questo motivo ignorano i difetti del terreno – vale a dire che anche nel peggiore dei boschi si spostano come su una strada. Inutile dire che sono potentissimi, vero?

HOWLING BANSHEE

Questa "specialità" è normalmente preferita dal "sesso debole" (si fa per dire...) degli Eldar. Sono anche loro specializzati nel corpo a corpo, ma indossano una speciale maschera che immobilizza il nemico. Letali a dir poco...

SWOOPING HAWK

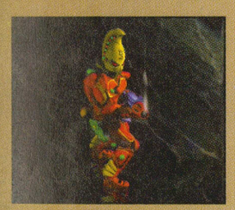
Gli Swooping Hawk sono equipaggiati con un utilissimo sistema di ali che permette loro di librarsi sopra il suolo. Per questo motivo, sono utilissimi contro i bersagli volanti, le truppe da corpo a corpo, che non possono rispondere ai loro attacchi, e per esplorare i paraggi.

DIRE AVENGER

Sono i "buoni a tutto": possono attaccare in corpo a corpo oppure distruggere un mezzo corazzato, o colpire da lontano delle creature volanti.
Ovviamente, non sono abili come gli altri Eldar in specifiche discipline marziali.

DARK REAPER

I Dark Reaper utilizzano speciali lanciarazzi a testata multipla per fare letteralmente a pezzi i mezzi nemici. I razzi sono altrettanto letali contro le fanterie nemiche, però bisogna proteggerli dagli attacchi corpo a corpo. Particolarmente indicati contro i bersagli pesanti.



FIRE DRAGON

Come suggerisce la loro corazza a prova di arma pesante, i Fire Dragon ricordano gli antichi Draghi della mitologia nordica, e come quelle creature usano le fiamme del plasma per distruggere tutto quello che incontrano, in modo particolare i mezzi corazzati.

WARLOCK

Gli Eldar sono profondi conoscitori delle arti psichiche, e possono utilizzare la loro ferrea volontà mentale per colpire da lontano i loro nemici. I Warlock sono gli psichici più comuni, che quando accumulano abbastanza esperienza possono diventare Farseer, di gran lunga più potenti.

Potremo "acquistare" le nostre unità prima di iniziare a combattere: consigliamo le Howling Banshee per gli attacchi corpo a corpo!

Il nostro Esarca sta facendo a pezzi orridi Tiranidi: essendo uno Swooping Hawk, può contare sulle sue ali per librarsi in volo sui nemici.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Rites of War* consigliamo un Pentium 200 con un hard disk abbastanza veloce, dato che con l'aumentare dei salvataggi il tempo di accesso durante i caricamenti tende ad aumentare preoccupantemente. Non sono richieste schede 3D, dato che il gioco è completamente bidimensionale, ma 64 MB di RAM non guastano, soprattutto quando per la mappa si aggirano parecchie unità. Il gioco occupa circa 300 MB di spazio su hard disk nella sua installazione maggiore, che ovviamente è quella che ci permette di giocare al meglio. Per giocare via Internet avremo bisogno di un modem ad almeno 28.800 kbps.

derci di conquistare una posizione, liberare delle unità catturate, eliminare tutti i nemici, e così via. Per raggiungere questi obiettivi avremo a nostra disposizione un numero molto limitato di turni, tra i 40 e i 18, a seconda della missione in corso.

La velocità è essenziale, come il coordinamento delle diverse truppe: ad esempio, mettendo in prima linea le unità da corpo a corpo e subito dietro di esse dei Devastator con armi pesanti, il nostro attacco risulterà molto più potente e diretto.

L'intelligenza artificiale che guida le unità nemiche è abbastanza buona, e riesce a individuare con facilità e puntualità i punti deboli del nostro schieramento, come unità pesantemente provate dal fuoco nemico, oppure demoralizzate e in fuga. Il computer è anche particolarmente abile a "girare intorno" alla nostra linea e arrivare al nostro punto di entrata nella mappa (che dovremo logicamente proteggere). Inoltre, per compensare l'ovvia superiorità del giocatore umano rispetto al computer, i nostri avversari potranno contare quasi sempre su un numero di unità nettamente superiore.

QUELL'ULTIMO PIANETA

Rites of War mantiene esattamente quello che promette: si tratta di uno dei migliori giochi di guerra a turni, e – anche data la scarsità di titoli – il migliore gioco di guerra a turni fantascientifico. È divertente e realistico (per quanto si possa parlare di realismo in un gioco del genere!), e l'unico difetto è dato dal limite di 24 missioni, che un appassionato finirà in non più di due settimane. A soccorrerci in questo campo viene l'opzione multigiocatore via Internet, che ci permetterà di confrontarci in appositi scenari contro giocatori sparsi per tutto il mondo.

In realtà, c'è anche un altro difetto: il fatto che non potremo giocare dalla parte dei cattivi, se non negli scenari multigiocatore. È un peccato, dato che le tattiche dei Tiranidi sono completamente diverse da quelle dei meno numerosi, ma più organizzati Eldar.

Rites of War ci ha convinti, e se da una parte si tratta senz'altro di un prodotto destinato a una fascia molto ristretta di appassionati di giochi di guerra a turni, dall'altra è anche vero che si tratta del miglior prodotto nel suo genere.

E non dimentichiamoci che là fuori, nello spazio, nessuno ci sentirà urlare…

Gmc

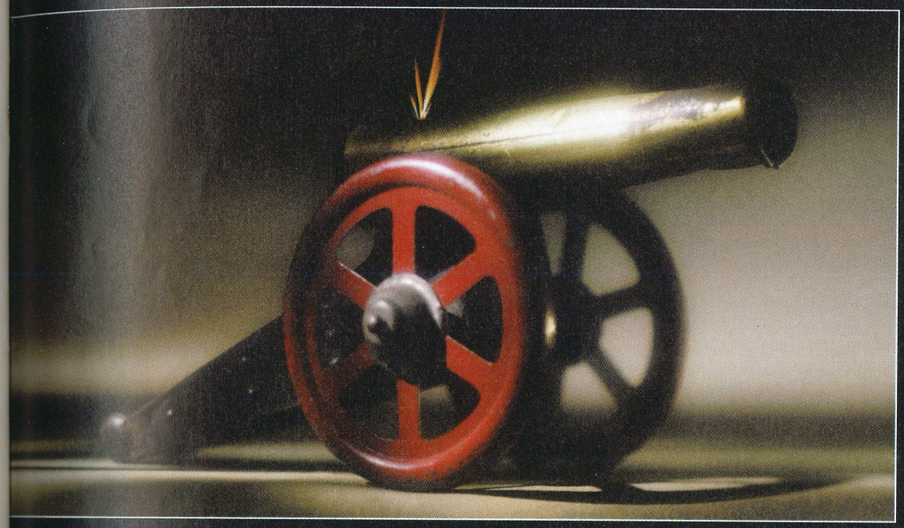
Se ci piacciono i giochi di guerra a turni, *Rites of War* è la punta di diamante in questo campo: divertente, giocabile e immediato (considerando quantomeno che si tratta di un gioco in cui è necessario leggersi molto bene il manuale almeno una volta!), se ci appassioneremo non ci staccheremo dal monitor fino a quando non avremo conquistato Davinuus. Il fatto di veder crescere le unità in esperienza e qualità dà a *Rites of War* un tocco da gioco di ruolo che in molti titoli simili manca. Peccato che le missioni siano così poche...

COMMENTO

7

GRAFICA 7 | GIOCABILITÀ 8 | LONGEVITÀ 7 | SONORO 7

i CD-Rom sono originali,
il prezzo è rivoluzionario.
E parlano italiano.



9&NOVE

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

- Oltre ~~1.000.000~~ 2.000.000 di copie già vendute
- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 33251274.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 33251274

Italia Microforum POINT

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

• CASA: Cryo Interactive • SVILUPPATORE: interno • INTERNET: www.cryo.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 109.900

La guerra fantastica

Abbiamo mai sognato di comandare legioni di maghi e cavalieri restando comodamente seduti sul nostro drago sputafuoco? *Cronache della luna nera* ci pone al comando di armate di puro stile fantasy, e ci offre la possibilità di salvare un impero in grave pericolo, minacciato dalle forze dell'oscurità... o viceversa tentare di abbatterlo al comando di orde di orchetti e troll!

Cronache della luna nera trae ispirazione da un fumetto francese di successo e, abbandonate le nuvole parlanti, ci impegnerà sia con scelte strategiche, perché una volta ottenuto il dominio di un castello dovremo occuparci dell'addestramento dei nostri guerrieri, sia con scelte tattiche, poiché dovremo condurre le nostre unità sul campo di battaglia. I filmati introduttivi e il bestiario valgono molto, per conoscere amici e nemici: abbiamo passato ore a rivedere le animazioni degli eserciti che andavano alla guerra, con tanto di capitani su draghi alati, angeli vendicatori di supporto, e folle di giganti e troll in appoggio, oppure scorrendo il lungo elenco di creature magiche e demoniache, spiriti della natura che affollano i campi di battaglia delle *Cronache*.

UNA GRANDE AVVENTURA

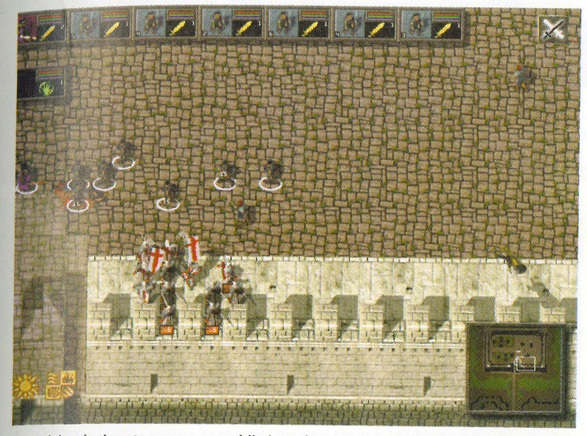
Il quadro iniziale del gioco ci presenta varie opzioni differenti: il caricamento o l'inizio di una partita, la consultazione dell'avvincente bestiario, che ci illustra le caratteristiche delle unità che potremo comandare, le opzioni di gioco, i crediti. Se sceglieremo una nuova partita, avremo tre ulteriori opzioni: una modalità "Campagna", che ci consentirà di prendere i panni dell'eroe della situazione e di seguirlo nei suoi sforzi per conquistarsi una posizione all'interno dell'impero; una modalità "Schermaglia", in cui potremo scegliere i componenti e il teatro dello scontro; e una opzione "Missioni speciali", che ci impegnerà con avvincenti situazioni senza la necessità di seguire le battaglie della "Campagna".

La grafica del gioco è molto curata ed è entusiasmante ammirare le truppe ai nostri ordini, pronte alla battaglia, ispirati dalla musica d'atmosfera e udendo i rumori e le voci dei nostri e del nemico.

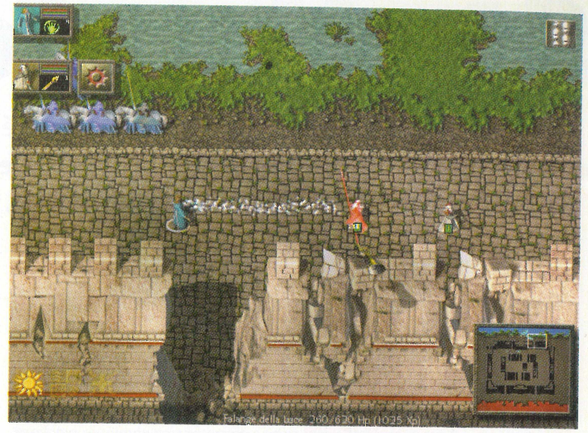
Una volta in battaglia, la schermata del gioco ci si presenta con la disposizione classica: una mappa centrale dove si svolgono i combattimenti e una piccola mappa in basso a destra per navigare nello scenario. Quando il mouse passa su un'unità, amica o nemica, le sue caratteristiche compaiono sulla parte bassa dello schermo, mentre cliccando su un'unità o su un condottiero in alto a sinistra ci apparirà un piccolo quadro indicante il morale, la salute, e il numero di soldati di cui è composta la squadra. Gli ordini si assegnano cliccando con il tasto destro sull'unità da attaccare o sulla località da raggiungere, la barra spaziatrice alterna il comportamento delle truppe tra combattimento e trasferimento, potenziando la velocità a discapito della combattività o viceversa.

Il filmato introduttivo mostra l'imperatore che sorvola il suo esercito in procinto di combattere a cavallo del suo drago sputafuoco...

Nella modalità "Campagna" la gestione dei comandanti e delle loro unità è semplificata, ma non riusciremo ad attraversare la pianura senza combattere.



Le unità selezionate sono contraddistinte da un cerchio colorato, mentre in basso a sinistra sullo schermo vediamo gli incantesimi.



Quando un'unità subisce dei danni, delle piccole cifre ci comunicheranno l'entità degli stessi, mentre un segno esclamativo indicherà il suo stato di panico.

IL CAOS DELLA BATTAGLIA

Il problema principale del gioco è che nei combattimenti in tempo reale bisogna essere in grado di dare ordini al maggior numero di unità nel minor tempo possibile.

Questo, in *Cronache*, è davvero difficile perché, mancando un modo più rapido, bisogna trovare le unità sul campo e selezionarle prima di poter assegnare loro un ordine. Il sistema di trasmissione di ordini è quindi laborioso, e solo dopo molti combattimenti faremo meno fatica a gestire una battaglia. L'unica alternativa al paziente reperimento delle singole unità è una caotica carica generale, dove tutte le truppe convergono sul punto indicato ma, poiché per combattere al meglio le unità devono mantenere la loro formazione, rischiamo solo di generare confusione. Dovremo anche fare attenzione alla posizione dei capi rispetto alle loro truppe: alcuni sono impetuosi e irruenti e si lanciano verso il nemico appena lo vedono, senza curarsi se i loro sottoposti li stanno seguendo.

Poiché durante gli scontri la vicinanza dei condottieri alle proprie truppe può salvare una situazione critica dovremo assolutamente frenarne gli entusiasmi (a volte suicidi). Purtroppo, i dettagli grafici sovraccaricano il processore e sebbene il computer minimo consigliato sia un Pentium 200 MMX, con questo sarà a malapena possibile giocare alla minima definizione di 640x480 pixel.

Ricordiamo, inoltre, che la mancanza della possibilità di giocare in rete toglie molto alla godibilità del gioco.

Gmc

Il nostro condottiero è al comando di un'orda di briganti, armati perfino di catapulte, per strappare una cittadella al possesso dei corrotti Cavalieri della Luce.

REQUISITI DI SISTEMA

Cronache richiede almeno un Pentium 200 MMX dotato del sistema operativo Windows 95, equipaggiato con 32 MB di RAM. Il gioco richiede le DirectX 6, che peraltro sono fornite nel CD, e la non trascurabile disponibilità di 350 MB sull'hard disk. Sono inoltre richieste una scheda sonora e una scheda video SVGA con 2 MB di video RAM e il supporto per 65.000 colori. Il lettore CD deve essere almeno un 8x.

COMMENTO

GRAFICA 7 · GIOCABILITÀ 6 · LONGEVITÀ 6 · SONORO 7

Le *Cronache* ci lasciano molto soddisfatti da alcuni punti di vista, ma un po' delusi da altri: la storia è avvincente e le unità sono riprodotte molto accuratamente, ma il sistema di comando delle truppe è laborioso e la mancanza dell'opzione di gioco in rete penalizza il prodotto, limitando l'acquirente a confrontarsi con l'intelligenza artificiale del computer.

6

• **CASA:** Electronic Arts • **SVILUPPATORE:** EA Sports • **INTERNET:** www.easports.com
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L. 99.900

Stelle del calcio

Il gioco del pallone è davvero vario perché offre emozioni sempre nuove. *The F.A. Premier League Stars* è l'ultimo esperimento della EA Sports nel campo manageriale e strizza l'occhio anche al calcio giocato.

ASCENDENZE E DISCENDENZE

The F.A. Premier League Stars nasce da altre idee, ma le amplifica notevolmente. Dal gioco di calcio *Sensible World of Soccer*, trae lo spunto principale, quello legato ai punti stella. La novità c'è ed è gigantesca. In quel gioco l'idea di fondo era che certi giocatori erano così bravi da meritarsi una stella, attributo che gli permetteva di compiere giocate incredibili. In *The F.A. Premier League Stars* l'idea è stata ripresa e migliorata. I giocatori guadagnano punti stella e diventano più forti ogni volta, riuscendo a migliorarsi di partita in partita. Forse nella realtà non è proprio così, ma in un gioco può andarci bene...

Se una società di calcio vuole vincere qualcosa deve puntare sui migliori giocatori possibili, costruire una grande squadra e sperare che la fortuna sia dalla sua parte. Una grande squadra si costruisce con tanti elementi che si devono completare a vicenda: un buon staff tecnico, capace di sfruttare al meglio i giocatori sotto tutti i punti di vista e un bravo allenatore, capace di tenere alle briglie le teste matte e far esplodere le giovani promesse plasmando un gruppo unito, coperto in ogni ruolo. In questo modo, si spera che una società possa raggiungere ottimi risultati.

Ecco come nasce *The F.A. Premier League Stars*, un gioco che punta a emulare il lavoro di una squadra inglese di calcio con un unico scopo: vincere, e tanto...

CAMPIONI D'AGOSTO

The F.A. Premier League Stars è un gioco dedicato al campionato inglese, la Premier League (la nostra Serie A), che punta a unire due generi: il manageriale di semplice uso e il gioco di calcio normale. Il collante tra le due fasi del gioco, quella teorica e quella più pratica, è il concetto di punti-stella, ampiamente citati nel nome stesso del gioco. La struttura del gioco è molto semplice. Noi dobbiamo scegliere una delle venti società di Premier League inglese iscritte quest'anno al campionato e guidare lungo tutta stagione la squadra verso il primo posto in classifica e le coppe europee. La squadra, qualunque sceglieremo, sarà al valore minimo di punti-stella, metro della potenza di una formazione e di ogni singolo giocatore. Il "valore squadra" sarà la media aritmetica della somma di tutti i giocatori della rosa, mentre il "valore giocatore" sarà dato dalla media dei valori di tutti i parametri che lo rappresentano, come velocità, forza, agilità e molti altri. Il nostro compito sarà di guadagnare punti stella e di potenziare i nostri giocatori al massimo livello, per poter disporre di una squadra capace e forte, in grado di vincere il più possibile!

Il sistema per guadagnare i punti stella è semplice: al termine della partita verranno assegnati un certo numero di punti stella a entrambe le squadre, in base al loro rendimento in campo. Le voci in cui dovremo guadagnare i punti stella riguarderanno la vittoria finale (in caso di parità i cinquanta punti verranno divisi tra le due squadre), il numero di gol (dieci per ogni gol segnato), l'uomo, il premio correttezza (venticinque punti) e venticinque punti supplementari per i gol particolarmente spettacolari. In questo modo, potremo guadagnarci un bel gruzzoletto per potenziare i giocatori. Per farlo dovremo comprare le stelle per farli diventare sempre più forti a un prezzo ben preciso. I giocatori, anche i più bravi, partiranno con un numero imprecisato di stelle di bronzo e d'argento e noi dovremo farli crescere nei vari parametri, cercando di farlo proporzionalmente in tutti quelli fondamentali (il campionato è lungo!).

UN CALCIO STELLARE

La teoria del gioco è, quindi, svelata. A dire il vero, non è niente male, se non fosse che il sistema che assegna i punti stella nelle partite non giocate sembra barare un po' troppo spesso, in modo da far crescere in modo equo tutte le altre squadre della lega. In questo modo si crea un divario tra la testa e la coda della classifica, ma non così accentuato come si potrebbe pensare, visti i prezzi dei bonus.

In realtà, c'è un altro metodo per investire i punti stella guadagnati: nel mercato giocatori. Grazie a cifre abbastanza ragguardevoli, infatti, potremo acquistare alcuni giocatori di buon livello, privandoci, però, della possibilità di potenziare i giocatori già presenti in rosa. Per arrivare a questo punto, dovremo essere capaci di vincere, e tanto. Per farlo, dovremo saper gestire la squadra fuori e dentro il campo. Fuori dal campo dovremo decidere gli undici titolari, lo schema e il posizionamento dei vari giocatori, in maniera da gestire l'aspetto tattico sotto tutti i punti di vista. Naturalmente, dopo avere preparato la squadra alla partita, sarà importante giocarla come meglio possiamo, per guadagnare quanti più punti stella possibile.

Segnando, limitando i falli, cercando di far circolare bene la palla e mantenendone il possesso, otterremo un duplice vantaggio: guadagneremo falli e costringeremo la squadra avversaria a stancarsi il più possibile. Riguardo al sistema di gioco e al modo di costruire le giocate, *The F.A. Premier League Stars* differisce parecchio dal gioco a cui si ispira, l'ottimo *FIFA 99*.

PRONTI PER LA VITTORIA

The F.A. Premier League Stars presenta alcune nuove idee molto interessanti, ma lascia un po' a desiderare nella parte giocata. Questa sezione è stata presa dal famosissimo *FIFA 99*, ma la trasposizione lascia a desiderare.

L'idea iniziale, probabilmente, era di realizzare un sistema di controllo più efficiente, così da permetterci di essere più padroni del gioco fin dalle prime partite e guadagnare rapidamente punti stella. La realtà, però, è che se abbiamo giocato a *FIFA 99*, troveremo *The F.A. Premier League Stars* decisamente più scadente, visto che sono state eliminate le varie modalità tattiche (fuorigioco, scatto sulla fascia, raddoppio) mantenendo però parte di quelle tecniche (i vari tipi di dribbling). A conti fatti, *The F.A. Premier League Stars* non ci sembra un prodotto riuscito. Il gioco si basa solo sull'innovazione del sistema dei punti stella per differenziarsi da *FIFA 99*. Se l'idea era di creare un titolo manageriale, il risultato è davvero povero; se era di realizzare un gioco di calcio, l'obbiettivo è fuori tempo limite, in quanto ora abbiamo *FIFA 2000*!

Oltretutto, a causa della mancanza d'una versione italiana e d'altri piccoli difetti, *The F.A. Premier League Stars* lascia un po' a desiderare. Nel complesso potremmo considerarlo adatto solo a qualche appassionato di calcio inglese.

Una fase di gioco un po' rude. L'arbitro potrà essere molto severo se esagereremo con il gioco maschio.

La gestione del replay è pressoché identica a quella *FIFA 99* ma è più facile da controllare e offre qualche possibilità in più!

Nella realizzazione grafica di *The F.A. Premier League Stars*, l'aspetto che colpisce di più è la fedele riproduzione delle maglie da gioco di tutte le squadre.

Possiamo seguire le partite grazie a varie inquadrature: in questo caso sarebbe stato meglio concentrarsi di più sull'azione di gioco.

L'aspetto migliore della fase di gioco reale di *The F.A. Premier League Stars* è l'ambientazione all'interno dello stadio: una cornice davvero spettacolare!

REQUISITI DI SISTEMA

The F.A. Premier League Stars **necessita di essere installato e giocato in ambiente Windows 95/98, con un processore Pentium 166 e 32 MB di RAM. Occupa 40 MB di spazio libero sul nostro disco fisso e necessita di una scheda video con 2 MB minimo. *The F.A. Premier League Stars* supporta tutte le schede grafiche acceleratrici Direct3D compatibili, con almeno 4 MB di memoria. Supporta i joypad DirectX compatibili ed è giocabile in multi-giocatore tramite rete locale IPX (da due a quattro giocatori), tramite cavo seriale e via modem (due giocatori, connessione a 28,8 kbps minimo).**

COMMENTO

GRAFICA 7 · GIOCABILITÀ 6 · LONGEVITÀ 6 · SONORO 7

Gmc

The F.A. Premier League Stars **non è un titolo di prim'ordine. Sembra tanto un tentativo di sfruttare una buona licenza, ma senza le idee che hanno contraddistinto tutti gli altri titoli sfornati dalla EA Sports negli ultimi anni. Questo gioco, purtroppo, lascia un po' a desiderare, pur presentando qualche spunto interessante. Niente di eccezionale ma divertente se preso per quello che è: un giochino, purtroppo...**

6

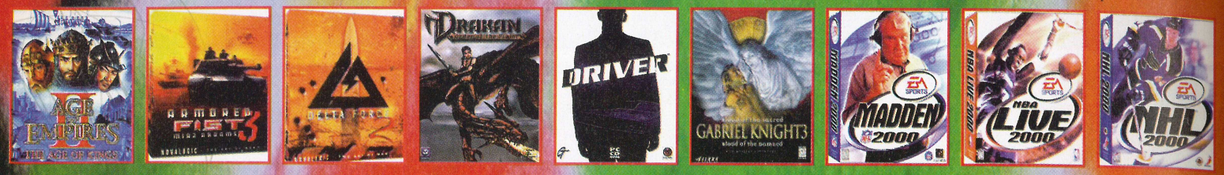
COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Solo da COMPUTER ONE

ogni due giochi acquistati 3 GIOCHI compresi nel prezzo!!

(i titoli vengono selezionati dal nostro magazzino e non vi e' pertanto possibilita' di alcuna scelta dei titoli)



VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX:051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311

FAX: 051 - 345236

I Negozi

BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI' C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

GENOVA PROSSIMA APERTURA

INTERNET http://www.computerone.it

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.

CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Console

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Solo da COMPUTER ONE

ogni due giochi acquistati 3 GIOCHI compresi nel prezzo!!

(i titoli vengono selezionati dal nostro magazzino e non vi e' pertanto possibilita' di alcuna scelta dei titoli)

TUTTI GLI ADD-ON PER MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 6 o 98 DISPONIBILI

CHIAMA SUBITO PER LE ULTIME NOVITA'

Per aggiornamenti in tempo reale

http://www.computerone.it

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO ???

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

Nome e Cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____

TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer

Configurazione del mio PC

Console Marca e Modello

_____ _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

MIO 11-99

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX:051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.

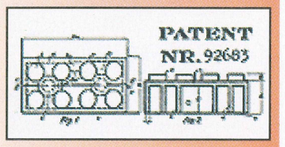
CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Console

• CASA: LEGO Media • SVILUPPATORE: High Voltage Software • INTERNET: http://www.legomedia.com/
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L.99.000

Corse pazze a Legolandia

Con i computer moderni, i mattoncini più amati dai bambini di tutto il mondo possono finalmente animarsi e dar vita a *LEGO Racers*: un simpatico videogioco di corse automobilistiche.

CURIOSANDO TRA I MATTONCINI



Per farsi un'idea concreta di come i LEGO abbiano letteralmente invaso il mondo, è sufficiente un semplice numero: duecentotré miliardi. Tanti sono infatti i pezzi prodotti dal 1949 a oggi dalla casa di giocattoli danese. Di questi va poi detto che ben 6 miliardi e mezzo sono rappresentati soltanto dai classici mattoncini da otto taselli. Ancor più curioso è immaginare che con soli sei mattoncini da otto tacche (di un solo colore) è possibile ottenere 102.981.500 di combinazioni diverse. A ben vedere però ci si può benissimo accontentare anche di qualche mattoncino in meno: tre soli pezzi (da otto tacche e stesso colore) si possono infatti aggregare in 1.060 modi differenti ma già una semplice coppia degli stessi mattoncini si può combinare in ventiquattro composizioni diverse. Spazio dunque alla fantasia!

Semplicità, ingegno e tanti colori: questi sono gli ingredienti che, nel lontano 1932, un'anonima azienda di giocattoli danese utilizzò per dar vita ai mitici LEGO. Oggi, a distanza di quasi settant'anni da quella geniale intuizione, i mattoncini LEGO non solo sono diventati uno dei giochi più popolari a livello mondiale ma hanno anche avuto l'opportunità di risvegliarsi da quel lungo letargo che, fin dagli albori della loro esistenza, li aveva condannati a una noiosa staticità. Grazie a *LEGO Racers*, infatti, questo stano mondo fatto di soli mattoncini prende magicamente vita in entusiasmanti corse automobilistiche.

VIVA IL FAI DA TE

Proprio come nel gioco originale anche con i LEGO virtuali il giocatore avrà modo di sprigionare tutta la sua creatività. Prima di lanciarci a tutta velocità sui circuiti di *LEGO Racers*, dovremo infatti assemblare la vettura e scegliere i pezzi che andranno a comporre il nostro pilota.

A nostra disposizione avremo diversi set completi di mattoncini, ognuno dei quali riconducibile a uno dei temi ufficiali che caratterizzano le varie linee LEGO. Tanto per capirci, potremo impiegare i pezzi ispirati alle ambientazioni di egizi, pirati, astronauti, stregoni e cavalieri.

UN GIOCO DA RAGAZZI

Prima di addentrarci in una descrizione più approfondita del gioco, è bene ricordare che *LEGO Racers* si rivolge principalmente a un pubblico composto da videogiocatori giovanissimi. Questo non esclude a priori che anche un adulto, alla fine, si possa divertire, è però evidente che con un grado di difficoltà pressoché nullo, il titolo in questione si rivela alla lunga meno indicato per i giocatori più esperti.

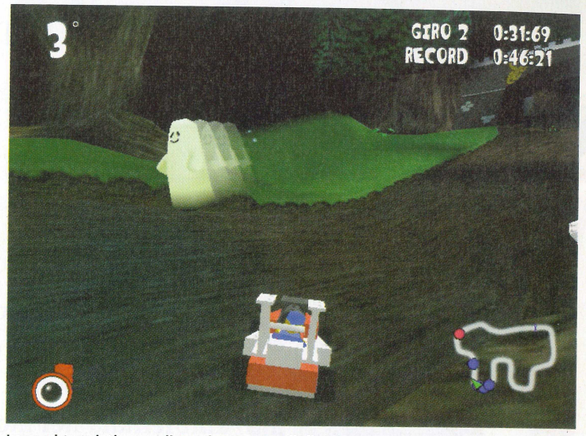
Una volta preso atto di questa doverosa premessa si può così iniziare ad analizzare questo gioco sotto una nuova prospettiva, capace di mettere in luce molti più aspetti positivi di quanti ci si potesse inizialmente aspettare. *LEGO Racers* è, infatti, un gioco che, grazie a un metodo di controllo intuitivo e un'interfaccia grafica accomodante, può essere facilmente avvicinato da ogni genere di giocatore. Sembra quasi di trovarci dinanzi al tipico titolo in cui è possibile lanciarsi nel bel mezzo dell'azione di gioco senza neppure aver aperto il manuale delle istruzioni.

SFRECCIANDO TRA I MATTONCINI

Una volta completata la costruzione della nostra automobilina, potremo finalmente lanciarci in una delle tante competizioni disponibili. Ci si può infatti esibire in gare singole, campionati o in corse contro il tempo. Naturalmente, ad ogni torneo vinto, il giocatore verrà premiato con un altro set di mattoncini LEGO, pronti per essere impiegati nella costruzione di una nuova vettura.

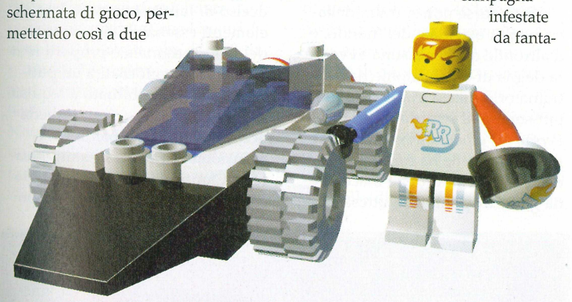
LEGO Racers ci permette di personalizzare anche l'aspetto del pilota scegliendo tra una ventina di teste, busti, gambe e copricapi.

Le ambientazioni in cui dovremo gareggiare sui nostri cubettosi bolidi sono originali, fantasiose e soprattutto coloratissime!



Lungo i tracciati sono disseminati ostacoli di ogni genere. Può dunque capitare di dover schivare anche dei fantasmi!

Non è poi da dimenticare che *LEGO Racers* offre anche la possibilità di spartire con un nostro amico la schermata di gioco, permettendo così a due giocatori di sfidarsi contemporaneamente sullo stesso computer. I circuiti a nostra disposizione sono tredici (percorribili anche a senso di marcia invertito). Uno più colorato dell'altro, questi percorsi sono immersi in atmosfere tanto variegate quanto coinvolgenti. Trovarsi, infatti, a guidare la propria vettura tra pericolanti colonne egizie o su buie strade di campagna infestate da fantasmi non è certo un'esperienza di tutti i giorni. Anche il regolamento delle gare è piuttosto anomalo: ai concorrenti viene, ad esempio, concesso di utilizzare ogni infimo stratagemma per levare di torno i propri avversari.



Lungo ogni percorso sono, infatti, disseminati diversi generi di bonus che consentono di accrescere le potenzialità della nostra macchina. In particolare, potremo raccogliere speciali mattoncini colorati che ci permetteranno di sparare missili, attivare barriere difensive, seminare trappole (macchie d'olio e mine) o di aumentare la velocità della nostra vettura.

In *LEGO Racers* la frenesia viene dunque portata ai massimi livelli, rimpiazzando così quello stato d'animo calmo e riflessivo che da sempre viene stimolato giocando con i tradizionali mattoncini di plastica. **Gmc**

REQUISITI DI SISTEMA

Un tempo, per giocare con i LEGO, bastava qualche mattoncino di plastica, oggi invece bisogna armarsi di un computer perlomeno dignitoso. *LEGO Racers* richiede infatti un Pentium 166 MMX dotato di 32 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda video 3D che possa essere supportata dalle librerie di sistema Direct3D. L'unico sistema operativo compatibile con *LEGO Racers* è Windows 95/98.

COMMENTO

Immediato, variopinto, e frenetico: questo è in sintesi *LEGO Racers*. Un gioco di corse automobilistiche dedicato principalmente ai bambini, ma che al tempo stesso può essere apprezzato anche da un pubblico più anziano. L'idea di fondo su cui si sviluppa il gioco è infatti suggestiva e la possibilità di costruirsi le proprie vetture con i mattoncini LEGO rende il tutto ancor più intrigante. La grafica è semplice e pulita ma sempre simpatica e coinvolgente. I tredici circuiti garantiscono a *LEGO Racers* una discreta longevità, anche se è risaputo che con simili videogiochi è sempre difficile accontentarsi. Il rovescio della medaglia è invece rappresentato da effetti sonori talvolta sgradevoli e da un livello di difficoltà che spesso risulta essere fin troppo semplice. *LEGO Racers* si rivela dunque ideale per tutti coloro che non intendono scervellarsi troppo dinanzi a un videogioco e che, al tempo stesso; pretendono una grafica bella, fluida e ordinata.

GRAFICA 7 · GIOCABILITÀ 8 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 5

7

• **CASA:** Mindscape • **SVILUPPATORE:** Red Orb Entertainment • **INTERNET:** http://www.pop3d.com/
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 0332/874111 • **PREZZO:** L. 99.000

Il ritorno del principe

Fantasmi e geni maledetti, creature demoniache e mitologiche, malvagi sultani e meravigliose principessa da salvare: tutto questo è *Prince of Persia 3D*, un'avventura tridimensionale ambientata nel mondo mitico dell'antico Medio Oriente!

Nella Persia del dodicesimo secolo il Sultano regna con grazia e con saggezza sul suo popolo. Se questo porta benessere e amore nelle case dei contadini e dei lavoratori, come spesso accade, fa nascere invidia nel cuore del fratello del Sultano stesso, il malvagio Assan. Questo giovane nobile rampante ha stretto da lungo tempo un patto con i demoni degli inferi, che gli hanno assicurato una progenie potente ma deforme: il perfido rakshasa (uomo-tigre) Rugnor. Non può mancare una bellissima e intraprendente principessa, sulla quale la tigre-mannara ha messo gli occhi già da anni. Ecco arrivare, però, un giovane combattente, ardito e nobile d'animo, che conquista il cuore del Sultano e della principessa. Egli sposa la ragazza e tutto sembra filare liscio. Il finale con "E tutti vissero felici e contenti" è ancora fresco sulla pagina quand'ecco che il Sultano viene assassinato dal malvagio fratello, la principessa viene rapita e tenuta prigioniera nella Città tra le Nuvole di Rugnor e il giovane combattente, marito dell'amata donzella, viene rinchiuso nelle reali galere.

Certo, forse non si tratta della trama più originale del mondo, e d'altronde quasi nessuna avventura degna di questo nome ha una trama originale o innovativa, ma è pur sempre il seguito di *Prince of Persia*, un gioco d'avventura e di piattaforme che ha furoreggiato dieci anni fa su tutte le macchine da gioco disponibili. L'attesa e le aspettative sono ovviamente altissime: riuscirà il nostro eroe a recuperare ancora una volta la sua dama e a sconfiggere i cattivi? E riusciranno i programmatori della Red Orb Entertainment a realizzare un seguito degno del nome del suo predecessore?

UNA DIMENSIONE SUPPLEMENTARE

Quello che gli sviluppatori hanno deciso di fare è stato prendere gli elementi essenziali dello spirito del gioco originale e proporli reinterpretati e aggiornati a un pubblico moderno, abituato a requisiti di sistema da capogiro, a schede acceleratrici, ad ambienti tridimensionali calcolati in tempo reale con fonti di luce colorate, e via di questo passo. In pratica, dopo qualche minuto di gioco, ci potremo rendere conto senza troppe difficoltà che stiamo giocando a *Prince of Persia* originale, solo con una dimensione in più e con un'attenzione ai dettagli che è tipica del nostro attuale panorama videoludico.

Bere una pozione di invisibilità può essere molto utile per evitare le guardie di Assan senza dover combattere, ma non ci proteggerà dagli "spuntoni".

Ecco la nostra amata mogliettina, la principessa di Persia, alle prese con il figlio di Assan, il malvagio e terrificante uomo-tigre Rugnor.

Siamo finalmente a cavallo della sfinge persiana con cui abbiamo dovuto stringere un patto per affrontare il perfido Rugnor.

I personaggi di *Prince of Persia 3D* sono animati in maniera davvero eccezionale: la differenza tra gioco e sequenze animate è impercettibile.

Il nostro eroe si sveglierà nelle celle del palazzo, rinchiuso dal malvagio usurpatore, senza un'arma e senza una vaga idea di come uscire da là. Una breve ispezione della cella in cui ci troviamo, comunque, ci potrà rivelare un elemento del muro che, se spinto, potrà farci accedere a un corridoio. Questo sarà l'inizio della nostra avventura tridimensionale. Non uno sparatutto e nemmeno un semplice gioco di piattaforme, ma una vera e propria avventura 3D molto più simile alle peripezie di Lara Croft che non alle battaglie dei marine spaziali di *Quake*.

Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, di immediata comprensione. Con i tasti cursore muoveremo il personaggio, mentre con altri semplici tasti potremo saltare, muoverci lateralmente, accucciarci, camminare con cautela invece che correre, usare oggetti oppure le nostre armi per attaccare il nemico quando non ci lascerà altra scelta. In questo gioco, infatti, non potremo procedere correndo e sparando o prendendo a spadate tutto quello che si muove, perché in questo modo avremo veramente vita breve. Quello che dovremo fare sarà esplorare con cura la zona in cui ci troviamo, cercare sempre un modo per superare le trappole e per evitare il più possibile di essere visti dalle guardie di Assan, non accettando il combattimento se non come ultima risorsa. A nostra disposizione avremo una certa varietà di armi, come in ogni avventura 3D che si rispetti: troveremo quasi subito una spada, con cui potremo duellare, e nei livelli successivi potremo usare un arco, o un bastone lungo, che potrà rivelarsi utile anche per altri usi.

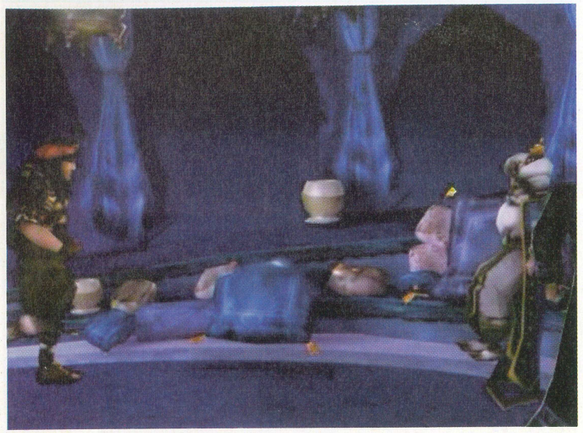
Il nostro eroe dovrà fare attenzione a trappole di ogni genere: punte che sbucano dal terreno all'improvviso, piattaforme mobili o buche.

I MILLE VOLTI DELL'AVVENTURA

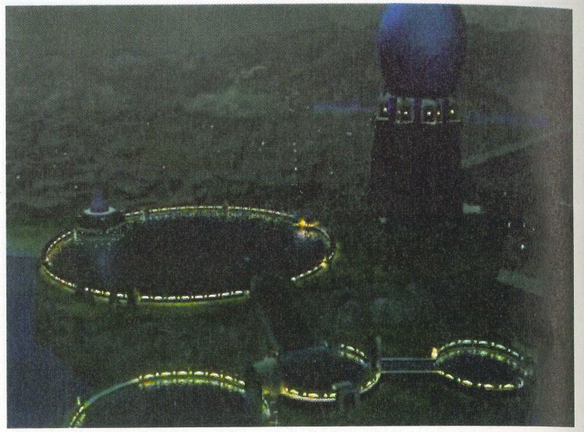
Il gioco, come abbiamo già accennato, è un ben riuscito mix tra elementi di avventura, elementi di azione, di piattaforme, di "sparatutto" (anche se in questo caso non utilizzeremo certo armi da fuoco) e rompicapi. Ci troveremo a saltare da una piattaforma mobile all'altra, per raggiungere un'alcova nel muro dove potremo raccogliere e bere una pozione che ci renderà invisibili, e quindi dovremo lasciarci cadere nel corridoio principale dove passano le guardie senza essere visti (ci sono pozioni di vario genere nel gioco, e dovremo imparare sulla nostra pelle quali siano tutti i loro effetti magici). Dovremo cercare passaggi segreti e porte nascoste per raggiungere determinati punti del livello o per evitare di rimanere bloccati in determinate zone, oppure ci capiterà di saltare delle punte acuminate che scattano dal terreno al nostro avvicinarsi a una porta, o di passare in mezzo a loro camminando piano per non caderci in mezzo e terminare, così, in modo prematuro e cruento la nostra carriera di avventuriero. Una volta recuperata una spada,

RITORNO AL FUTURO

Quindici anni fa non esistevano i team di sviluppatori di videogiochi come li intendiamo adesso, o quantomeno erano una grande rarità. Nella maggior parte dei casi, lo sviluppatore era unico, un genio della programmazione che aveva avuto un'idea per un titolo e ne realizzava il codice, il sonoro, la grafica, i livelli, ecc. Jordan Mechner è stato uno di questi pionieri dell'industria videoludica che nel 1985 produsse *Karateka*, un'avventura/piattaforme ambientata nel Giappone medievale che vendette mezzo milione di copie in tutto il mondo. Quattro anni dopo uscì un'altra avventura analoga, ma ambientata nel mondo delle "Mille e Una Notte": era nato *Prince of Persia*. Questo gioco, che vendette ben due milioni di copie per piattaforme di tutti i generi in tutto il mondo (uscì originariamente su Apple II ma venne presto convertito per Amiga, Commodore 64, console Nintendo e Sega, ecc.) appassionò moltissimi giocatori ed è tuttora considerato un classico assoluto. Dobbiamo a *Prince of Persia* alcune idee come la "barra di energia vitale" nelle avventure oppure il fatto che la trama stessa influenzasse e facesse da tramite per le scene d'azione su schermo.



Rivivremo atmosfere da "Mille e una Notte" tra malvagi stregoni e potenti califfi. La nostra spada sarà l'unico fedele alleato!



Non sarà affatto semplice completare tutti i livelli di Prince of Persia 3D: ci aspettano nemici e trappole in quantità!

REQUISITI DI SISTEMA

Prince of Persia 3D richiede il sistema operativo Windows 95 o Windows 98 e un processore di classe Pentium almeno a 233 MHz, con 64 MB di RAM di base. L'installazione completa richiede 300 MB circa di spazio libero su hard disk (!). Sono necessarie una scheda sonora e una scheda video (almeno 640x480x16bit colore) compatibili al 100% con DirectX, nonché un lettore CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda acceleratrice 3D con 8 MB di RAM dedicata. Il protagonista può essere controllato con la tastiera oppure con un qualsiasi joystick o joypad i cui tasti possono essere configurati nella schermata interna di opzioni.

potremo accettare la sfida di una guardia di palazzo o di un guerriero del nostro arcinemico per recuperare oggetti utili, necessari per procedere nelle nostre imprese videoludiche.

Le nostre peripezie ci porteranno, dalla stanza della prigione dove siamo stati rinchiusi, a esplorare tutti i sotterranei del palazzo del Sultano, cercando armi e oggetti che ci permettano di sopravvivere. Quando riusciremo a superare questa fase entreremo nel palazzo vero e proprio, dove scopriremo finalmente cosa è successo: in questa zona le trappole e le guardie al soldo di Assan non perdoneranno, quindi dovremo fare ancora più attenzione. Potremo utilizzare un pallone aerostatico per allontanarci dal palazzo, ma avremo bisogno di un altro genere di mezzo aereo, di destriero alato, per raggiungere il palazzo di Rugnor. E anche se riuscissimo ad arrivare sani e salvi al castello magico dell'uomo-tigre dovremo, prima di poter cantare vittoria, fare i conti con quest'ultimo e con le sue guardie, nonché con i terribili trabocchetti che avrà preparato per il nostro arrivo. Come ultima difficoltà, dovremo salvare la nostra amata principessa che verrà messa in una posizione… decisamente imbarazzante! Il fatto di essere il seguito di un gioco di dieci anni fa ha un'influenza diretta sul tipo di situazioni che affronteremo: non si tratta di un gioco super-specializzato, come molti di quelli moderni attualmente in commercio, ma di un titolo che ripropone in tutto il suo splendore la "trasversalità" dei titoli d'azione di una volta, sebbene non abbia niente da invidiare, dal punto di vista tecnico e grafico, ai suoi concorrenti del giorno d'oggi.

SULLE ALI DELLA SFINGE

La spettacolarità non mancherà di stupirci in *Prince of Persia 3D*. L'azione si svolgerà in sette livelli diversi, dalle prigioni al palazzo, dalla città sulle nuvole di Rugnor a una sezione su un pallone aerostatico… e via di questo passo. Il nostro malvagio arcinemico utilizzerà un Roc (un'aquila gigantesca della mitologia araba e mediorientale) per combatterci e per trasportare la principessa nella sua inaccessibile cittadella, e noi dovremo allearci con una sfinge persiana per poterlo raggiungere e continuare il nostro eterno duello. I colpi di scena non mancano e sono strettamente collegati con l'azione sullo schermo, in modo da farci sentire veramente protagonisti di una storia magica, degna dei racconti degli antichi persiani. Chiunque ami i giochi tridimensionali in soggettiva e le avventure alla *Tomb Raider* non può lasciarsi sfuggire un titolo interessante e ben realizzato come questo. Una lezione della Red Orb Entertainment per tutti gli sviluppatori che vogliono cimentarsi con il seguito di vecchi e gloriosi videogiochi.

Gmc

***Prince of Persia 3D* recupera tutti gli elementi più interessanti e coinvolgenti che hanno reso celebre il suo predecessore e li ripropone in versione aggiornata e moderna, adatta al pubblico attuale. L'uso degli ambienti tridimensionali non è semplicemente estetico, ma connesso con l'azione di gioco. Le armi sono poche e ben studiate e ognuna di esse ha caratteristiche particolari, i nemici sono ben realizzati e i duelli sono divertenti e realistici, inoltre gli ambienti sono molto diversi tra loro e affascinanti. La forza dei titoli di questo genere, quando ben realizzati, è la capacità di coinvolgere il giocatore che viene spinto ad andare avanti per "vedere come va a finire". Una bella favola, divertente e piena di colpi di scena, di sequenze d'azione e di combattimento degne dei film d'avventura di una volta.**

8

COMMENTO

GRAFICA 8 | LONGEVITÀ 7 | GIOCABILITÀ 8 | SONORO 8

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per Il Mio Computer ci offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, oppure di inediti venduti a costo ridotto. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà, o meno, di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi stiamo all'erta per il gioco che fa per noi!

UNO SPARATUTTO SURREALE

$$$$$

CASA: GT Inter. **DISTRIBUTORE:** Halifax **TELEFONO:** 02/413031 **PREZZO:** 39.900

Unreal è uno sparatutto tridimensionale in prima persona sviluppato dai programmatori della Epic MegaGames, che ha il notevole pregio di essere l'unico in grado di sfidare su uno stesso piano il sistema grafico 3D della id Software di *Quake II*. *Unreal* ci vedrà protagonisti nei panni di un prigioniero su una nave-carcere che avrebbe dovuto trasferire i detenuti da una prigione a un'altra, su un diverso sistema stellare. Purtroppo l'astronave ha avuto una pesante avaria e ha dovuto tentare un atterraggio di fortuna su un pianeta alieno sconosciuto sulla rotta, una fermata non prevista che si rivelerà quanto mai sfortunata. Nel giro di pochi minuti dopo l'atterraggio, infatti, tutti i detenuti e tutte le altre guardie, nonché l'equipaggio intero dell'astronave, vengono uccisi e massacrati da forme di vita indigene intelligenti e piuttosto ostili. A noi, svenuti durante l'attacco, non rimane che cercare disperatamente di uscire dall'astronave per renderci conto della situazione. Dovremo trovare al più presto delle armi e dei kit di pronto soccorso (non siamo morti ma siamo comunque gravemente feriti) in modo da rimetterci in sesto.
Sebbene gli ambienti interni siano stati realizzati con un livello di dettaglio eccezionale e abbiano oggetti e parti mobili di ogni genere, la vera meraviglia di *Unreal* sono senza alcun dubbio le sezioni esterne. Dovremo esplorare il pianeta alieno nel vero senso della parola, e certi livelli ci lasceranno completa libertà di movimento su colline, in boschi cresciuti attorno a laghetti, su precipizi da vertigini, sotto cascate, in piccoli villaggi alieni in mezzo a piane notturne illuminate dalla luna, su ponti sospesi che portano a grandi cancelli sotterranei, e via di questo passo. Questi ambienti esterni sono stati realizzati con incredibile realismo e coprono distanze proporzionalmente enormi, che dovremo coprire correndo e impiegando numerosi minuti. Anche i "mostri" e gli alieni che incontreremo sono diversi da quelli ai quali ci hanno abituati molti altri giochi di questo genere: non si tratta di creature orribili senza cervello che ci aspetteranno nei posti più impensati e che potremo far fuori senza problemi sparando a tutto quello che ci capita a tiro. Le creature di *Unreal* sono intelligenti e sono state programmate per comportarsi come tali: non tutti gli alieni sono ostili (ad esempio, gli abitanti dei villaggi, generalmente sono indifferenti alla nostra presenza, se non addirittura amichevoli), ma i Titani, i Signori della Guerra, gli Skaarj o i Kraal sono senza dubbio nemici degni della nostra attenzione. Potranno tenderci agguati o utilizzare tecniche di gruppo per cercare di catturarci o di ucciderci nel minor tempo possibile.
Nel complesso si tratta di un titolo adatto a tutti i gusti e in particolar modo a chi ha giocato e amato *Quake II*. Il livello di qualità del gioco in generale e dei suoi singoli aspetti (grafica, giocabilità, longevità, sonoro, intelligenza artificiale, livello di difficoltà, ecc.) è paragonabile a quello del capolavoro della id Software e, considerato il costo contenuto dell'edizione "budget" e la completa traduzione in italiano dei manuali, non possiamo che consigliarne l'acquisto senza riserve.

Gmc

Questa immagine dell'astronave con la quale siamo atterrati può darci un'idea dello splendore e del livello di dettaglio degli ambienti interni.

LEGENDA VOTI
1 dollaro - Davvero mediocre
2 dollari - Appena sufficiente
3 dollari - Solo per gli appassionati del genere
4 dollari - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 dollari - Compratelo primo che si esaurisca!

Sei un pilota PC?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?
La soluzione....

f1 micro

Volante per PC con effetto RUMBLE e pedaliera

Tested Over 300,000 Times
1 Year Warranty

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi Playstation, anche quelli dell'ultima generazione.

Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto RUMBLE è incorporato nel volante stesso.

Impugnatura in gomma anti-scivolo

Design compatto

Pedali del freno e dell'acceleratore

ACTUAL-SIM
da ZYE Technology

Distribuito da CTO

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

Vive in un castello con camere rotanti. Ha scrigni pieni d'oro. Ha decine di migliaia di persone che vorrebbero essere suoi sudditi. È Lord British, e crea giochi da prima che molti lettori di GMC nascessero...

RICHARD GARRIOT

Richard, sei a Londra per promuovere il seguito di un gioco che molti pensavano non avrebbe avuto successo. È invece riuscito a soddisfare le tue aspettative?
Le nostre aspettative finanziarie erano piuttosto modeste. Il gioco più venduto online prima di *Ultima* è stato *Meridian 59*, di cui sono state acquistate circa 20.000 copie con qualche migliaio di sottoscrizioni.

Quando ti sei reso effettivamente conto del fenomeno che avevi creato?
Quando abbiamo deciso di fare un test della versione "beta" e 50.000 persone sono state disposte a pagare pur di fare parte di questo esperimento. Era già molto di più di quello che speravamo.

E da allora le cose sono sempre migliorate?
Invece di lanciarlo con un singolo server ne abbiamo messi quattro, e attualmente ne abbiamo quindici. *Ultima Online* è stato il gioco venduto più rapidamente della storia della Electronic Arts e della Origin, e attualmente è al numero uno in tutte le classifiche di vendita.

A parte il lato finanziario, come ti sei sentito quando anche tu hai cominciato a giocare in quel mondo, all'inizio?
Avevo sentimenti contrastanti. Quando abbiamo cominciato a vendere questo gioco eravamo completamente impreparati. Avevamo bisogno di una burocrazia governativa. Avevamo più di 100.000 sottoscrittori, l'equivalente della popolazione di una piccola città. Alcune delle lamentele dei giocatori erano dovute a "bug" che abbiamo dovuto mettere a posto. Comunque, alcuni avevano delle opinioni precise riguardo alla punizione da imporre agli omicidi o al tasso delle imposte. La gente voleva dire al governo del gioco come si sentiva e cosa pensava. E chi era il governo? Io!

E hanno invaso il tuo castello!
Migliaia di persone cominciarono ad assimilare di messaggi via posta elettronica tutto il team di sviluppo e cominciarono a tempestare anche me. Non c'era modo di leggere tutti i messaggi e rispondere tempestivamente. La gente ha cominciato a credere che tutti i problemi del mondo derivassero dalla mia persona. Se qualcuno non stava ascoltando era perché Lord British non stava ascoltando...
È stato un periodo assai difficile.

Hai mai pensato di aver lavorato molto a una creatura che, in un certo senso, ti si è rivoltata contro?
Sì, soprattutto che la gente non apprezzasse a sufficienza il lavoro che era stato fatto e che continuava a essere fatto. Nel corso del primo anno, comunque, abbiamo migliorato la burocrazia degli impiegati della Origin facendoli diventare veri e propri "game-master", consiglieri e capi di gilde, fino a proprietari di negozi e cittadini comuni. Tutti hanno un loro posto in questa catena gerarchica, un sistema funzionale.

Ma prima di tutto questo, ci sono state proteste piuttosto serie...
Infatti. 400 persone hanno fatto irruzione nel palazzo di Lord British, sono entrati nella camera del trono, si sono spogliati, hanno bevuto un sacco di alcool virtuale e hanno vomitato per tutto il pavimento, sporcando dappertutto e gridando oscenità di ogni genere riguardo ai "bug" che avevano trovato.

Se una persona impiega così tanto tempo e lavoro in un gioco online, questi problemi virtuali potrebbero assumere l'importanza di problemi reali.
Beh, il giocatore di *Ultima* veramente fanatico rimane online dalle sei alle otto ore al giorno... ammettendo otto ore di sonno e otto ore passate tra il lavoro e lo studio, è tutto il resto della vita di quella persona.

È un sistema di vita...
Penso fermamente che le persone abbiano una sorta di matrice genetica, ma tutto il resto di noi si basa sulle esperienze della vita di tutti i giorni. La gente che passa la maggior parte del tempo con questo gioco virtuale lo fa diventare una parte integrante della propria personalità.

Come tieni conto di queste cose?
Mettiamo tante cose in *Ultima Online*, a volte accidentalmente, che si rivelano poi critiche.
Per esempio, sono molto contento di aver creato un gioco in cui il carattere di un certo personaggio sia coerente e persistente. Se si va in giro facendo cose moralmente sgradevoli, quegli atti seguiranno il personaggio per sempre.

Insomma, bisogna vivere con le conseguenze delle proprie azioni.
Già. In *Ultima Online* si possono creare molti personaggi, ma nei giochi futuri non voglio permettere questa possibilità.
Se qualcuno vuole vivere una vita da fuorilegge, che la renda una solida scelta di vita, completa di tutte le conseguenze del caso. Dovranno vivere con quella scelta.

Vuoi inserire l'invecchiamento dei personaggi?
Sì, infatti nei giochi futuri voglio inserire il concetto di generazioni e di cicli vitali.

Davvero? Quindi sarà necessario trovare un altro giocatore e... conoscerlo o conoscerla?
Beh... in effetti... sì! Pensavo persino di far cominciare un nuovo personaggio in paradiso o nel Valhalla degli eroi, in modo da far cominciare l'avventura come bambino avuto da due personaggi precedenti che vogliono avere un figlio.

Come mantieni *Ultima Online* aggiornato giorno dopo giorno?
Abbiamo uno staff che lavora a tempo pieno di circa 50 persone, che non fanno altro che cercare di migliorare i contenuti del gioco stesso. Molte persone sono all'interno del gioco soltanto per cercare di aumentare la dose di divertimento.

Il mondo di *Ultima Online* si è evoluto molto negli ultimi mesi?
Basta guardare i server. Hanno tutti la stessa massa di terra, la stessa forma e le stesse città gestite dal computer, ma ognuno ha sviluppato le proprie città gestite dai giocatori e le proprie caratteristiche distintive. Alcuni sono il paradiso dei guerrieri, mentre altri si sono evoluti maggiormente sull'aspetto del gioco di ruolo puro. I bardi seguono gli avventurieri e poi compongono ballate e storie.

La gente ha cominciato a credere che tutti i problemi del mondo derivassero dalla mia persona. Se qualcuno non stava ascoltando era perché Lord British non stava ascoltando... È stato un periodo assai difficile.

Cosa succede quando qualcuno non "sta alle regole"?
Di fatto è la comunità dei giocatori stessa che si occupa di ostracizzare gli indesiderati. Si sviluppa una sorta di politica spontanea. Il server (europeo) di Drachenfels è molto corretto, da questo punto di vista.

Davvero?
Sì. Gli americani possono detenere armi da fuoco e sono piuttosto duri l'uno con l'altro, mentre gli europei sono generalmente più gentili. Penso che rispetto ai server americani, questo particolare mondo si svilupperà con una cultura e una sensibilità tipicamente europee.

I primi giochi multiutente erano semplicemente testuali. Possiamo presumere che la grafica non sia ai primi posti della tua scala di priorità?
No, non è vero. Penso che il mercato di massa richieda degli alti standard riguardo alla presentazione nonché ai contenuti intellettuali.

La gente vuole "vedere" quello che sta facendo?
In effetti, sì. È la stessa differenza che passa tra le avventure testuali e quelle grafiche. Per molte persone le avventure testuali sono rimaste le migliori in assoluto, ma sono comunque state spazzate via dalla bellezza della grafica.

Nei primi anni '90, il piano della Nintendo era quello di creare un'ampia rete di consumatori utilizzando le console NES nelle case americane. Pensi di aver messo le basi per un mondo completamente virtuale con un progetto che è iniziato semplicemente come un gioco?
È esattamente quello che credo. Non è quello che avevamo in mente mentre lo creavamo, ma lo crediamo ora. Stiamo già pensando ad altri servizi, come la possibilità di trasformare la Origin in un ISP (*Internet Service Provider*, cioè fornitore di servizi Internet) in modo da non dover pagare due servizi, uno all'ISP e uno alla sottoscrizione del gioco. Nel caso della creazione di un gioco come *Blade Runner* potremmo inserire degli sponsor, come la Coca Cola. Si potrebbero addirittura ordinare pizze a casa per cena ordinate dal personaggio all'interno del mondo virtuale!

Qual è il massimo riconoscimento sociale per un giocatore di *Ultima*?
Attualmente, la più alta carica politica che un giocatore può raggiungere è quella di consigliere, ma sto pensando di permettere ad alcuni giocatori di assumere la carica di "reggente", cioè essere Lord British per un giorno. Attualmente il castello di Lord British non è occupato e questo annoia molti giocatori. Come reggente sarebbe possibile vivere nel castello e imporre delle leggi. Il reggente potrebbe abolire la pena di morte per gli omicidi o alzare le tassazioni a un livello anche oppressivo. Naturalmente, la popolazione dovrebbe avere la possibilità di votare per la carica a seconda di come è stata gestita.

Ti diverte il fatto che la gente stia cominciando a vendere i propri personaggi su Internet?
Beh... attualmente la conversione "oro-dollari" è un avvenimento E-Bay talmente frequente da avere un cambio vantaggioso (*E-Bay* è un sito web – www.ebay.com – in cui i personaggi e gli oggetti di *Ultima Online*, tra altre cose, si possono acquistare o vendere in cambio di denaro autentico). All'inizio gli scambi con valuta reale erano liberi, ma il fenomeno è appena cominciato. In tutte le strade principali dei mondi di gioco i terreni più importanti sono già stati occupati, ma alcuni giocatori danno più valore al denaro sonante che all'oro virtuale. Ho visto una proprietà virtuale in vendita per 5.000 dollari.

All'inizio un giocatore medio doveva spendere attorno ai 30 dollari per giocare, mentre attualmente il costo è più elevato. Questo ti preoccupa, in vista di *Ultima Online 2*?
Ma non danno certo a noi quei soldi! Noi non vogliamo avere niente a che fare con tutto questo. Noi ci occupiamo solo di giochi e non ci interessa, o almeno non ci interessava, cercare di creare un mondo virtuale con proprietà che vengono vendute o comprate con denaro reale.

Altre società hanno cominciato a pensare di vendere oggetti all'interno dei loro giochi online.
Sì, lo so, e penso che sia una pessima idea.

Perché?
Non c'è nulla che tuteli l'acquirente. Un giocatore può spendere migliaia di dollari per una spada magica che poi può andare perduta o essere rubata. Io rimarrei veramente contrariato se una cosa del genere dovesse capitare a me.

Se la gente vuole passare così tanto tempo giocando a *Ultima Online*, forse dovreste cominciare a pensare a sistemi per dar loro la possibilità di guadagnare dei soldi.
Questa è una buona idea. Non ci ho ancora pensato, ma è sicuramente un'idea da annotare. Per ora tutto questo sta capitando su E-Bay: molte persone, che hanno un'attività o un negozio nella vita reale, hanno trovato in E-Bay un sistema tanto efficiente da aver abbandonato quell'attività. Se riuscissimo a espandere questa idea potremmo far sì che il guadagno reale dei giocatori migliori sia un riflesso diretto di quello che è successo nel mondo di gioco.

I giochi per computer stanno ricevendo duri colpi negli Stati Uniti. C'è già stato qualcuno che ha puntato il dito sui giochi online?
No, per ora nessuno si è ancora mai chiesto: "Ehi, è una buona cosa che così tante persone passino gran parte della loro vita in un universo virtuale?".

Non è sorprendente? Persino i vecchi giochi online testuali erano un'alternativa perfetta per una fuga dalla realtà...
Io voglio continuare a rendere sempre più labile il confine tra mondo reale e mondo virtuale.

Di sicuro questa linea verrà sempre più assottigliata anche dall'integrazione di nuovi strumenti nello spazio virtuale, come un programma che possa avvertire il giocatore nel caso che il suo castello sia stato attaccato...
Sì, penso che ci sarà qualcosa di simile nel prossimo Ultima. Se le proprietà virtuali di un personaggio dovessero essere in pericolo, mi sembra giusto dargli la possibilità di essere presente e di difenderle.

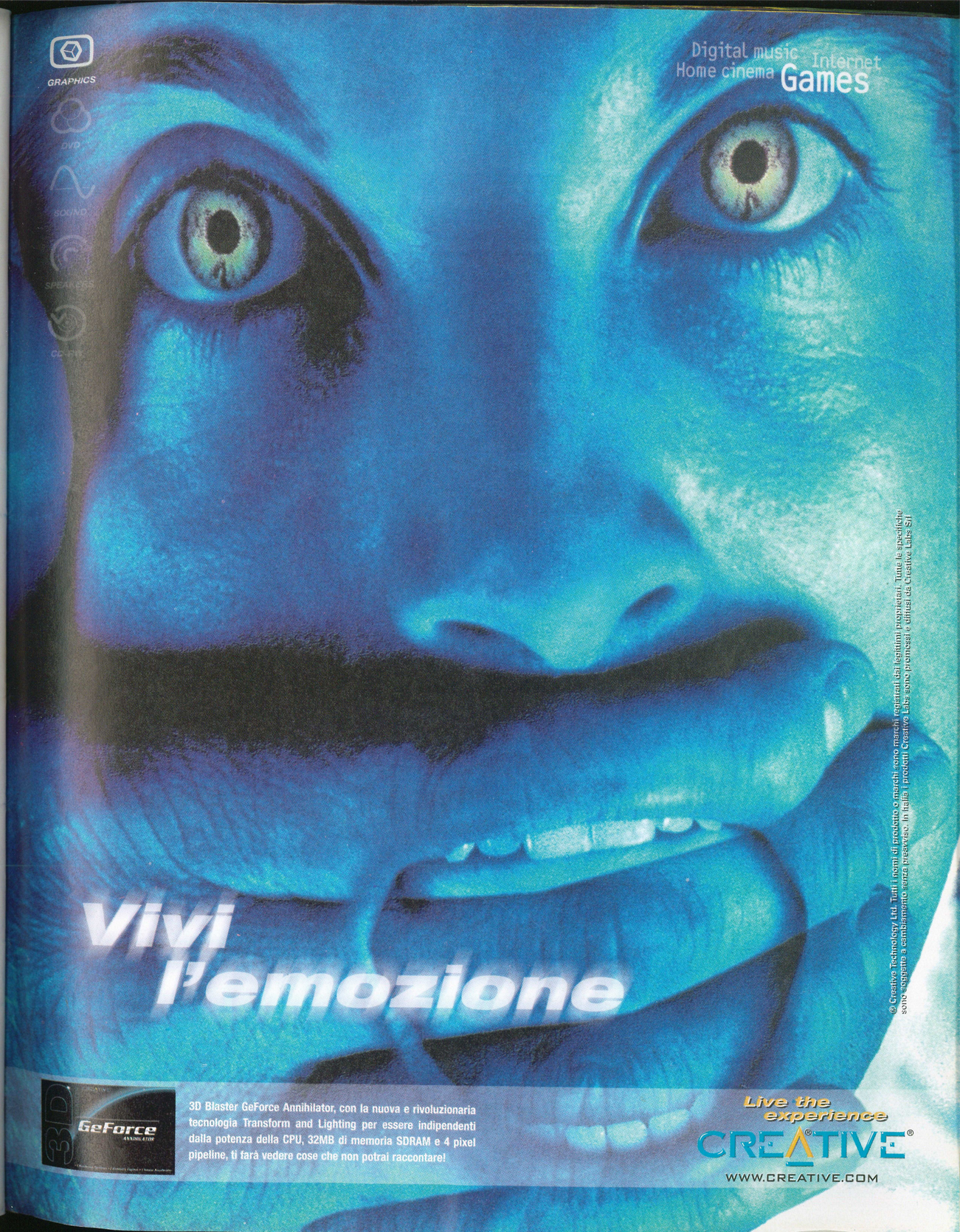
Questo genere di cose si possono spingere anche molto oltre...
Infatti. Per esempio (e per ora si tratta di una semplice idea): esistono degli "occhiali da sonno" che seguono il movimento della pupilla dell'occhio. Alla fine della fase REM (*Rapid Eye Movement*, cioè rapidi movimenti dell'occhio, la fase del sonno in cui normalmente si sogna) accendono una piccola luce rossa in modo da farti svegliare subito dopo e farti ricordare quello che hai sognato. A volte però, capita di vedere la luce rossa mentre si sta ancora sognando, e quindi di rendersi lentamente conto di essere in piena fase onirica. Una cosa del genere si potrebbe fare collegando uno di questi aggeggi al computer, che potrebbe "parlare" al dormiente durante i sogni.

E come si potrebbe sfruttare tutto questo per la creazione di un gioco?
Immagina di star giocando a un titolo chiamato *L'Invasione dei Guerrieri del Sogno*. Di notte i personaggi parlano al giocatore nei sogni. Non sarebbe ai limiti dello psicotico? Oppure, immagina che questo "guerriero del sogno" sia in Transilvania. Sarebbe possibile cominciare a ricevere posta, posta elettronica o messaggi in segreteria dalla Transilvania!

Incredibile!
Sarebbe un'invasione del mondo virtuale nel mondo reale! Voglio semplicemente dire che ormai abbiamo i mezzi per poter rendere veramente sottile la linea che separa i due universi. E questa è la strada che io mi accingo a percorrere... **Gmc**

STORIE VIRTUALI

Richard Garriot ha moltissime storie divertenti da raccontare riguardo a *Ultima Online*, ma la sua preferita non è una di quelle particolarmente drammatiche. Ama questa storia, dice, perché comprende la terribile diversità del mondo che lui e il suo team di sviluppo hanno creato.
"Un po' di tempo fa, stavo chiacchierando con questo pescatore, in incognito. Niente di importante, gli stavo chiedendo come andavano le cose, eccetera. A un certo punto arriva questo guerriero appena uscito da un sotterraneo, in armatura completa e pieno di tesori. Ci vede, quindi si ferma e dice: "Ah, povero pescatore! Vedo che siete senza protezione! Sono appena tornato da un sotterraneo e sono ricchissimo! Dividerò la mia fortuna con te: ecco una spada e uno scudo".
Quindi il guerriero piazza entrambi gli oggetti per terra. A quel punto, però, il pescatore si gira e dice: "No, grazie, non ne ho bisogno. Io me ne sto qui a pescare tutto il giorno, e alla fine vado in città e vendo i pesci che ho preso. Poi vado al pub e bevo un po' di birra con i miei amici e ci raccontiamo un po' di storie sui pesci che, sfortunatamente, invece non siamo riusciti a catturare".
"Il guerriero rimase scioccato" dice Garriot ridendo. "Questa storia mi ha davvero mostrato la natura multiforme di questo strano mondo virtuale."



Tutto alla velocità del fuoco.

(sgradevoli effetti collaterali esclusi)

SPEED DEMONS

Correre a tavoletta su **10 magnifici circuiti**, dal deserto alle piste ghiacciate dell'Antartico, da San Francisco alle pendici di vulcani in eruzione. **Macchine tarocate** per l'occasione e continuamente "migliorabili"; piloti completamente fuori di testa dal comportamento imprevedibile, il tutto in un gioco dalla **velocità impressionante**, con sorprendente fluidità di animazione, che metterà a dura prova qualsiasi tipo di guida, anche quelle più arrabbiate. Supporta **due giocatori** con schermo suddiviso, volante **Force Feedback** e la modalità di **gioco in rete**.

Abbandonate ogni concetto classico di guida, entrate a far parte degli *Speed-Demons.*

www.microids.com

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®.
Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
ESCLUSIVISTI CANALE INFORMATICO

LEADER
Qualità Interattiva
ESCLUSIVISTI GRANDE DISTRIBUZIONE

MICROÏDS
fallo per gioco.

Prima Parte

System Shock 2

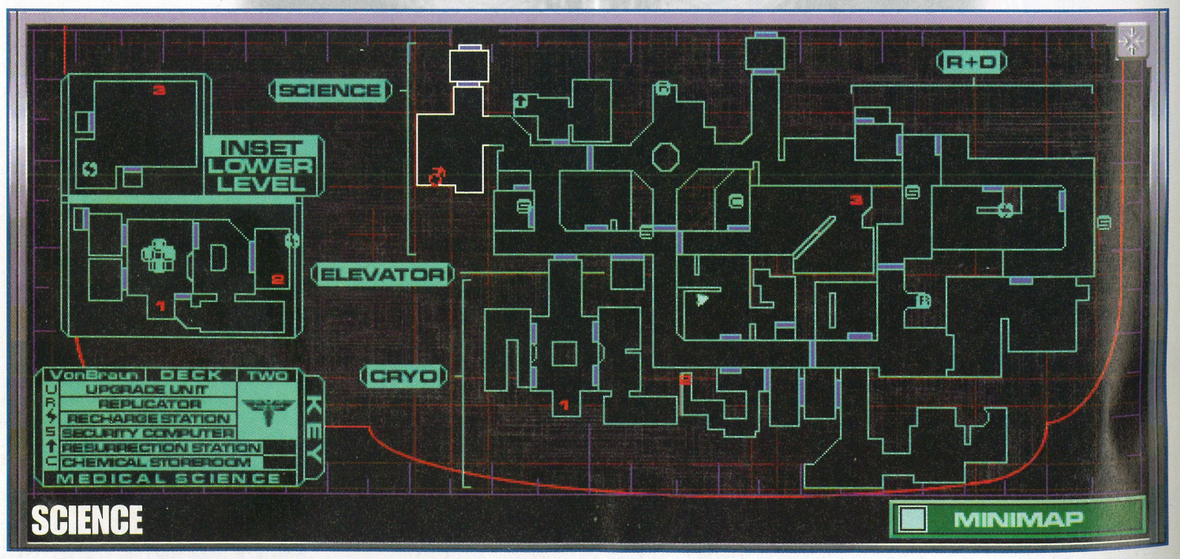
I cupi corridoi della prima astronave più veloce della luce sono densi di pericolo e mistero - ecco come affrontarli con tranquillità (relativa) e sopravvivere...

SCEGLIAMO UNA CARRIERA

All'inizio di *System Shock 2* dobbiamo decidere quale carriera intraprendere: Marine, Tecnico della Marina o Agente OSA. Sebbene il gioco si possa concludere con qualunque tipo di personaggio (chiaramente), alcuni punti del gioco possono essere molto diversi a seconda di quello che abbiamo scelto. È fondamentale, quindi, farsi un giro nella sezione di Basic Training, per avere un'idea di cosa potremo fare con le capacità acquisite. Quando scegliamo la carriera che ci interessa, teniamo a mente che, nel corso del gioco, incontreremo un certo numero di "stazioni di upgrade", grazie alle quali potremo acquisire nuove capacità e aumentare le nostre caratteristiche. Quindi, anche un Tecnico della Marina potrà imparare a usare i poteri mentali degli Agenti OSA, un Marine potrà imparare ad aggiustare e modificare le armi come un Tecnico e un Agente OSA potrà usare le armi come i Marine. Faremo comunque meglio a cercare di concentrarci in un'area: per un Agente OSA è meglio spendere la maggior parte dei cibermoduli a disposizione per ottenere nuovi poteri mentali, utilizzandone solo una parte per guadagnare nuove caratteristiche e abilità.

A BORDO DELLA VON BRAUN

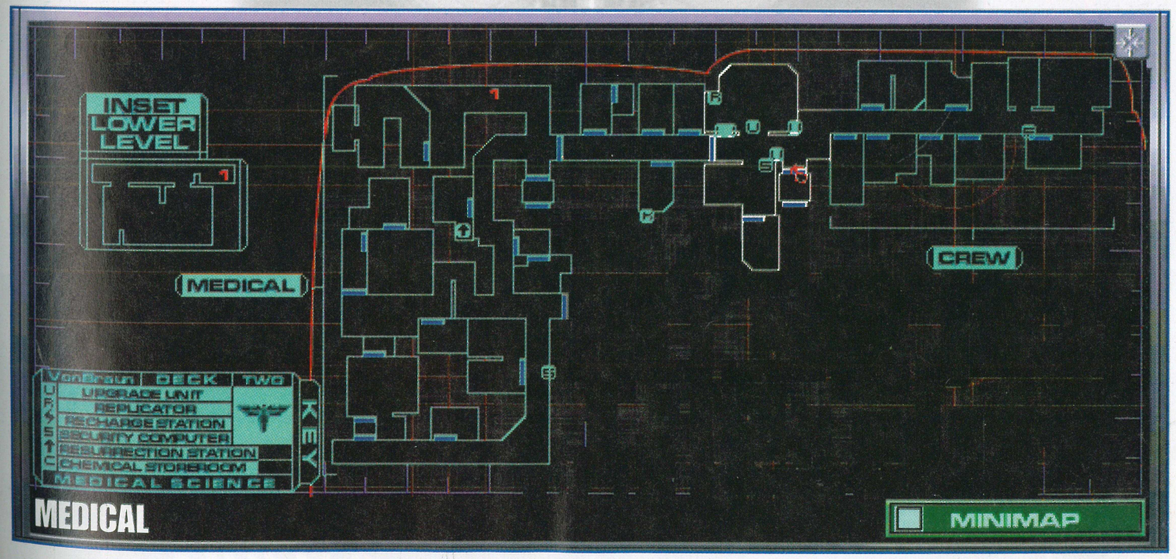
Appena risvegliati dall'ibernazione a bordo dell'astronave Von Braun, riceviamo un'email dalla Dottoressa Polito, un membro dell'equipaggio, che è rimasta bloccata sul Ponte 4 della VB, i cui messaggi ci accompagneranno durante il gioco, con suggerimenti e consigli. Esplorando la cameretta adiacente a quella in cui siamo noi, troveremo un cadavere. Frughiamolo, e troveremo una chiave inglese (Wrench), che potremo metterci in mano. Torniamo nella stanza di prima, usiamo la chiave inglese per spaccare il tavolo che blocca la scala e saliamo.
La Dottoressa dovrebbe averci informato che la zona di nave nella quale ci troviamo al momento sta andando incontro a una perdita di pressione, e che faremmo meglio a rifugiarci oltre una porta a tenuta stagna se non vogliamo venire risucchiati nello spazio. Oltre la prima porta dovremmo trovare una chiave elettronica per il settore Criogenica (Cryogenics Access Card) e un pannello informazioni. Questi pannelli, che incontreremo piuttosto spesso nei primi livelli, possono essere utilizzati per ottenere informazioni utili – facciamo attenzione, però, perché potremmo venire attaccati mentre stiamo leggendo...



Apriamo l'altra porta che si trova nella stanza (possiamo farlo grazie alla chiave elettronica che abbiamo raccolto) e proseguiamo. Nella stanza successiva troveremo un corpo e una porta chiusa da un pannello di sicurezza. Per trovare il codice necessario ad aprire la porta, frughiamo il cadavere, in cui troveremo un audio log (una registrazione lasciata dai membri dell'equipaggio – ne troveremo molti sparsi nei livelli, e faremmo meglio ad ascoltarli sempre). Apriamo la porta inserendo il codice che abbiamo trovato nel log, ed entriamo nella stanza successiva.
Qui, dietro una finestra, vedremo una donna inseguita (e, ahinoi, uccisa) da una specie di umanoide armato di fucile a pompa. L'unica via d'uscita da questa sala è un condotto di ventilazione nel muro sinistro. Abbassiamoci e entriamo nel condotto, che dovremo seguire fino a che non cadremo in una stanza con una porta a chiusura stagna, che richiede una batteria carica per funzionare. Esaminando il cadavere nella stanza troveremo una batteria che, però, è scarica. Usiamo la stazione energetica (Recharge Station) per ricaricare la batteria e qualunque altro oggetto funzionante a energia che si trovi nel nostro inventario. Ora che la batteria è carica, possiamo utilizzarla nella presa di fianco alla porta, che quindi si aprirà.

AL SICURO (PER IL MOMENTO)

Una volta passati oltre, la Dottoressa ci manderà alcuni cibermoduli, che potremo utilizzare poco oltre. In una delle stanze successive, infatti, troveremo una colonna con quattro Upgrade Station (poteri mentali, caratteristiche, armi e abilità tecniche). Utilizziamo i moduli che abbiamo ricevuto dalla Dottoressa e



UBI

UMBRAE

FINIUNT

VENATIO

INCIPIT

Il Mistero
di Rennes-Le-Château

GABRIELKNIGHT 3

Il mistero macchiato
di sangue

Un Mistero Intrigante, un Finale Shoccante!

E' il seguito del Gioco dell'Anno 1996.
Scritto da Jane Jensen e basato su fatti realmente (e incredibilmente) accaduti,
questo è il mistero più fitto che sia stato realizzato in 3D!
Un mistero nascosto nell'insospettabile città di Rennes-le-Château, sulle alte montagne francesi.
Un mistero che generazioni di storici, religiosi, ricercatori dell'occulto e cacciatori di tesori non sono riusciti a risolvere...
Ci riuscirai tu?

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 133 con 3Dfx o più veloce oppure Pentium 166,
Lettore CD-ROM 4X, 32 Mb RAM, Scheda video 16-bit, Scheda sonora 16-bit compatibile,
Mouse, Tastiera.

3 PC CD-ROM

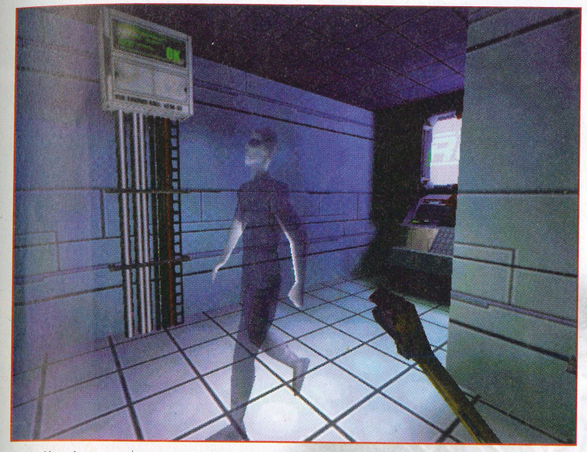
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

SIERRA

LEADER



quelli che troviamo in uno dei cadaveri (ricordiamoci sempre di controllare tutti i corpi, le casse e via dicendo!) oppure conserviamoli per poterli utilizzare in seguito.
In questa sala dovremmo trovare dei naniti (la "moneta" che si usa per comprare gli oggetti e per utilizzare le abilità tecniche) e un log. Esplorando le stanze circostanti, troveremo una siringa (Medical Hypo) e una porta chiusa, che possiamo tentare di aprire se abbiamo almeno un punto di Hacking. Una volta esplorata tutta la zona, torniamo nella sala con le Upgrade Station e prendiamo l'ascensore. Al secondo piano troveremo una serie di corpi da esaminare e la Science Sector Access Card.
Dopo aver raccolto tutto quello che si trova in questa zona, avviamoci verso la porta del settore Scienza, dove assisteremo all'apparizione di un fantasma (la prima di molte che vedremo) e superiamo la porta.

I PERICOLI DELLA SCIENZA

Subito dopo essere entrati nel settore Scienza, verremo attaccati da alcuni (a seconda del livello di difficoltà) Ibridi armati di spranga. Senza farci prendere dal panico, utilizziamo la chiave inglese che abbiamo raccolto prima (possiamo impugnarla premendo il tasto 1) e affrontiamoli, sincronizzando i nostri affondi in modo tale da non trovarci troppo vicini quando loro sferrano il colpo. In questo modo riusciremo ad abbatterli in maniera efficiente, senza sprecare munizioni né subire danni eccessivi.

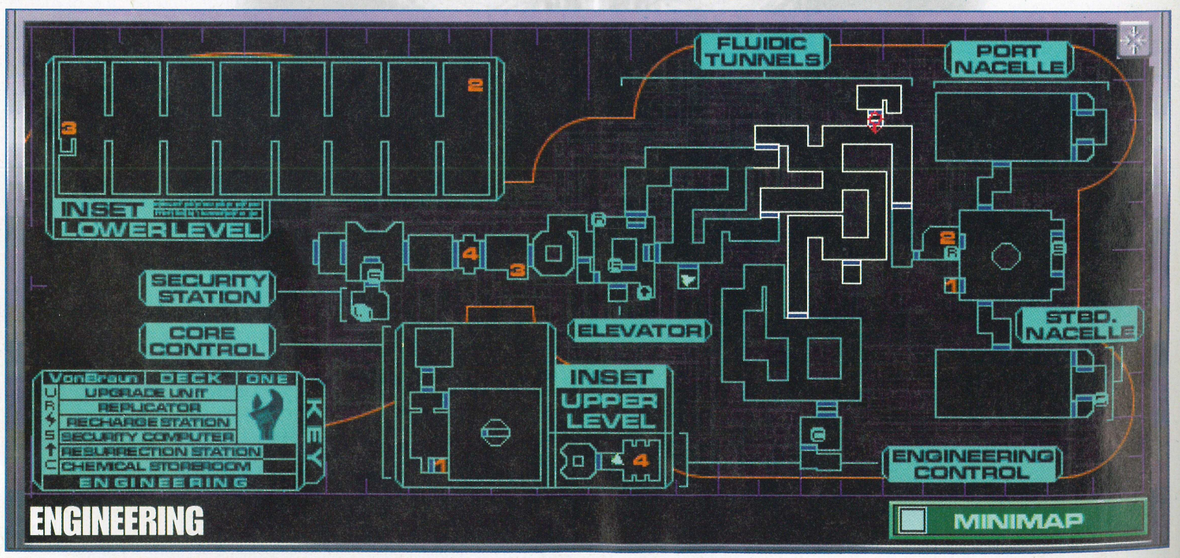
Sulla sinistra c'è una porta al cui interno si trova una stazione di sicurezza. All'interno troveremo un Security Crate (una specie di baule con lucchetto elettronico che possiamo aprire se abbiamo un minimo di Hacking) e una porta, cercando al di là della quale potremo recuperare alcuni oggetti, tra cui un log. Sempre in questa stanza possiamo anche notare un Security Computer, piuttosto simile ai pannelli informazioni. Cliccando sul Security Computer potremo resettare eventuali allarmi in funzione, oppure (se il nostro Hacking è abbastanza alto) potremo cercare di manometterlo per sospendere l'attività di tutte le telecamere e torrette per un certo tempo.
Usciti dalla stazione di sicurezza, voltiamo a sinistra lungo il corridoio, al termine del quale giriamo a destra e subito a sinistra nella prima porta. In questa stanza veniamo attaccati da un Ibrido che arriva dalla porta sulla destra. Eliminiamolo e procediamo verso il macchinario nell'angolo – si tratta di un Quantum Reconstructor, una macchina che ricostruisce il nostro corpo quando veniamo uccisi. Al momento non è in funzione, ma basta utilizzare il bottone di fianco per riattivarlo. Andiamo verso la porta da cui era uscito l'Ibrido e raccogliamo tutti gli oggetti (compresa la Hypo che troviamo salendo la scaletta).
Ritorniamo verso la stazione sicurezza e procediamo lungo il corridoio. Passeremo davanti a due porte: l'ascensore (è la porta con il grosso pulsante giallo) e l'accesso ai tunnel di servizio (dove si aggira un grosso robot). Alla fine del corridoio troveremo altre due porte: prendiamo quella che dà verso nord, arrivando in una sala con una colonna luminosa nel centro (è Xerxes, il computer della Von Braun). Dopo aver eliminato gli eventuali Ibridi presenti, raccogliamo tutti gli oggetti nella stanza, in particolare la pistola che troviamo in un cadavere, che potremo utilizzare se abbiamo almeno un punto in Standard Weapons.

OCCHIO ALLE TELECAMERE!

Prendiamo la porta a ovest e superiamo la stanza dove si trova il Quantum Reconstructor. Poco più avanti vedremo delle scritte

"Med" sulle pareti e dovremmo venire attaccati da qualche Ibrido. Nella stanza in fondo al corridoio verremo inquadrati da una telecamera della sicurezza, che si trova nell'angolo opposto a quello da cui arriviamo. Distruggiamo la telecamera con un colpo di pistola o con i nostri poteri psionici prima che venga dato l'allarme, se non vogliamo passare un bel po' di tempo a combattere Ibridi. La batteria necessaria per riattivare la porta che conduce al settore Medicina si trova nella stanza, ma è scarica – dovremo quindi trovare una Recharge Station che ci permetta di ripristinarne la carica. Sempre nella stanza troveremo anche alcune Hypo e un log, che potremo raccogliere e leggere immediatamente.
La Recharge Station si trova su questo livello: per raggiungerla, dobbiamo tornare alla sala di Xerxes (quella con la colonna), prendere la porta verso Sud e girare subito a sinistra. La prima porta che incontreremo in questo nuovo corridoio porta alla Chemical Storeroom (ne troveremo una in ogni livello): entriamo e recuperiamo tutti gli oggetti che troviamo, a parte gli elementi chimici. Se abbiamo iniziato a studiare qualche oggetto sconosciuto (dovremmo averne trovato qualcuno sul corpo degli Ibridi), possiamo trovare qui gli elementi chimici necessari.
Successivamente, potremo controllare il log che si trova in questa stanza (Chemical Manifest) per sapere su quale Ponte si trovano gli elementi richiesti dalle nostre ricerche.
Usciamo dalla Chemical Storeroom e dirigiamoci a sinistra. Affrontiamo l'Ibrido che si aggira nella sala più avanti e andiamo verso la passerella. Sotto di noi dovremmo vedere una Recharge Station – ma facciamo attenzione, perché è protetta da due torrette. Se abbiamo delle munizioni A/P, possiamo utilizzarle con la pistola per distruggere le due torrette; altrimenti possiamo usare Hacking (purché il sistema di sicurezza non sia attivo) per "convertire" una o entrambe le torrette alla nostra causa. Infine, se non abbiamo né l'una né l'altra possibilità, possiamo buttarci giù dalla passerella e correre verso la Recharge Station, prima che le torrette inizino a sparare. Esaminiamo l'area circostante (dovremmo trovare alcuni oggetti) e ricarichiamo la batteria, poi dirigiamoci (molto in fretta se le torrette sono attive) verso la scaletta nella parete opposta.
A questo punto possiamo ritornare alla porta che avevamo trovato bloccata prima, e utilizzare la batteria per aprirla; subito al di là si trova un Bulkhead (condotto di collegamento) che porta al settore Medicina. Premiamo il Bulkhead Activation Switch per caricare la nuova sezione di gioco.

ALTRO CHE IPPOCRATE!
Entrati nel settore Medicina noteremo una porta sulla destra, che conduce agli appartamenti dell'equipaggio (Crew). Purtroppo, al momento non abbiamo l'Access Card necessaria, quindi ce ne



DISNEY GAME SHOTS
OGNI MESE UN'AVVENTURA!
GAME • SHOTS
La grande collezione di fantastici videogame

© Disney

www.disney.it

Disney Game Shots è la grande collezione di videogames in CD Rom in edicola ogni mese con Topolino al fantastico prezzo di 14.900 lire. Tutte le avventure dei tuoi eroi preferiti in tanti giochi irresistibili e mille divertentissime animazioni. Non perdere neanche un appuntamento con l'avventura targata Disney Interactive.

Disney INTERACTIVE

Raccogli tutti i CD Rom del fantastico mondo Disney

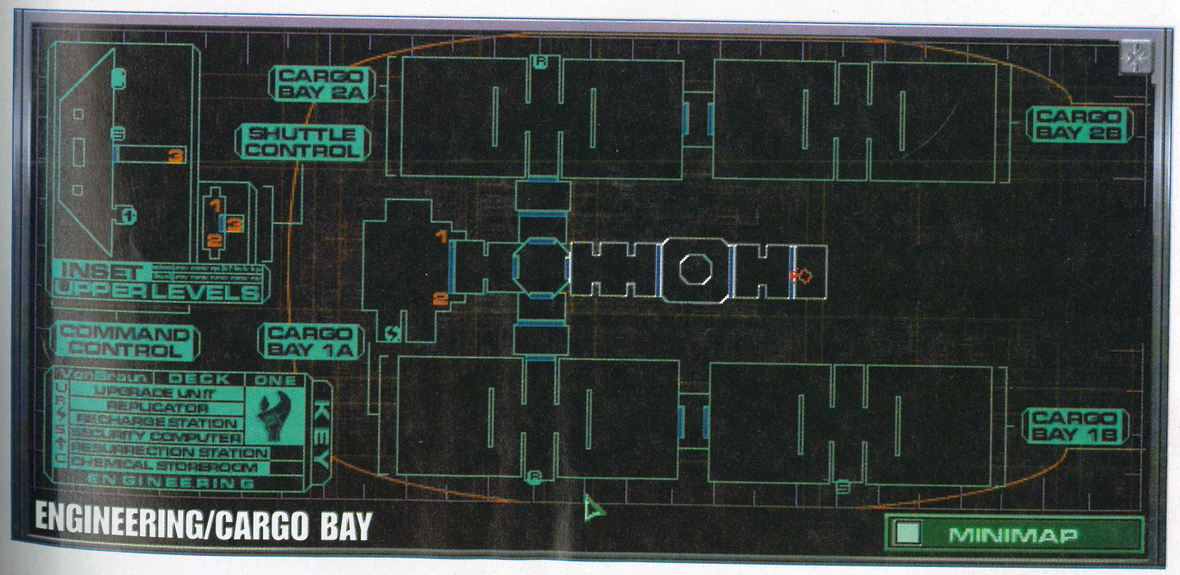
È IN EDICOLA

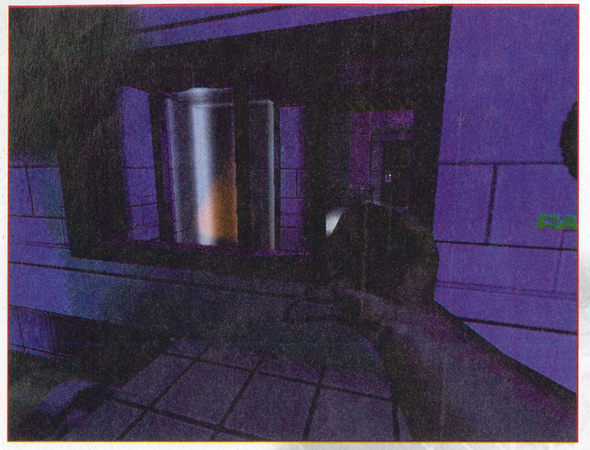
SEMPRE E SOLTANTO MOTO VERE

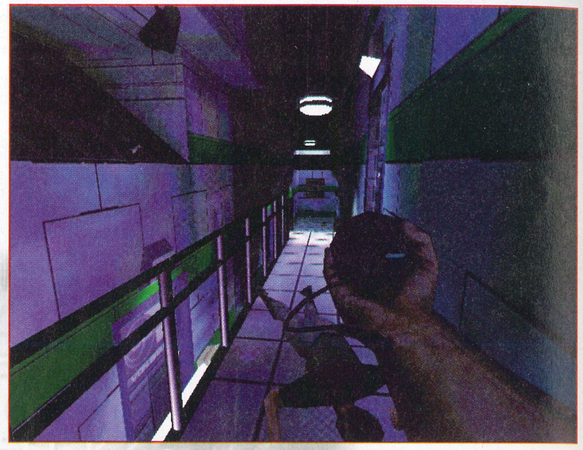
occuperemo in seguito. Rimanendo nella parte superiore del livello, esploriamo la zona a nord, eliminando gli avversari (attenzione in particolare alle scimmie: alcune sono dotate di poteri mentali). Una volta recuperati gli oggetti (tra gli altri dovremmo trovare una Activation Key, che useremo più tardi, e un log) scendiamo dalla rampa. In fondo al corridoio si trova una torretta – non è necessario distruggerla, dato che possiamo facilmente attraversare il corridoio ed entrare nella porta di fronte a noi. Qui troveremo alcuni altri oggetti e una Surgical Unit attiva, grazie alla quale possiamo curare completamente le nostre ferite per soli cinque naniti. Non è necessario eliminare le scimmie nelle gabbie, dato che non possiedono oggetti e che non ci possono inseguire.
A questo punto, ritorniamo alla porta che conduce al settore Scienza e giriamo verso ovest. Lungo il corridoio noteremo sulla destra una porta che conduce al Quantum Reconstruction Module della sezione (da attivare immediatamente).
Prima di entrare nella porta dall'altra parte del corridoio, dirigiamoci verso sud per distruggere la telecamera e ai nemici che compaiono dopo poco. La stanzetta di fronte al Quantum Reconstructor contiene qualche scimmia e alcuni oggetti che possiamo raccogliere. Torniamo verso la telecamera e dirigiamoci a ovest, fermandoci a raccogliere tutti gli oggetti che troviamo nella prima porta a sinistra. In fondo al corridoio troveremo una stanza radioattiva – frughiamola molto rapidamente per recuperare tutti gli oggetti, poi torniamo alla Surgical Unit per curarci.
Quando ci sentiamo pronti, torniamo al punto in cui si trovava la telecamera e scendiamo lungo il corridoio di fianco alla zona ICU, eliminando i nemici. Entriamo nella stanza di fronte al Security Computer e recuperiamo tutti gli oggetti che troviamo, facendo attenzione al livello di radiazioni.
Scendiamo ulteriormente lungo il corridoio, eliminando eventuali nemici, poi dirigiamoci verso nord. Al termine del corridoio, nascosta da una colonna, si trova una torretta: eliminiamola o hackiamola, poi entriamo nella stanza etichettata come Biopsy.
Occupiamoci della telecamera di fronte alla porta, poi esploriamo tutta la zona fino a trovare una Crew Access Card che aprirà la porta degli alloggi dell'equipaggio. Ripercorriamo i nostri passi (entrando nella stanza che avevamo trascurato prima e recuperando tutti gli oggetti) sino ad arrivare alla porta marchiata Crew, che ora potremo aprire.

CIURMA, QUESTO SILENZIO COS'È?

Oltre la porta del settore Crew verremo accolti da qualche nemico (almeno un Ibrido) – eliminiamolo, poi esploriamo tutte le stanze che troviamo per recuperare gli oggetti che vi si trovano. Oltre la porta in fondo al corridoio troveremo una Security Station e una porta bloccata da un codice (il codice, che si trova nel Ponte 4, è 98383). Nella zona si trovano quattro Upgrade Station e una OS Upgrade Station – usiamole, se abbiamo moduli a disposizione.
Facendo attenzione alla telecamera, superiamo il Bulkhead e procediamo verso Est, esplorando tutte le camere e raccogliendo gli oggetti fino a trovare la R&D Access Card.
A questo punto torniamo al Bulkhead appena superato e ritorniamo nel settore Scienza. Non appena usciti dal compartimento stagno potremmo venire attaccati da alcuni Ibridi – eliminiamoli e occupiamoci della telecamera in fondo al corridoio, poi proseguiamo, svoltando a destra all'incrocio (se andiamo dritto troviamo un vicolo cieco, con alcuni oggetti e una torretta nascosta) per ritornare alla stanza di Xerxes. Da qui dirigiamoci verso sud e seguiamo il corridoio principale sino a raggiungere l'ingresso del settore R&D – esploriamo tutte le stanze per raccogliere gli oggetti, naturalmente. Durante il tragitto dovremmo ricevere un messaggio dalla Dottoressa Polito, che ci invita a soccorrere il dottor Watts, ancora vivo ma in difficoltà. Quando riusciamo a raggiungerlo, comunque, Watts muore, lasciandoci comunque un log che contiene il codice necessario ad aprire i tunnel di servizio. Torniamo verso l'ascensore, eliminando (o evitando) tutti i nemici che incontriamo. In particolare, il grosso robot che aveva-







mo visto prima è ora in circolazione – è molto resistente ma lento, quindi potremo usare i proiettili A/P o superarlo di corsa. Entriamo finalmente nell'ingresso dei tunnel di servizio, e passiamo al Ponte 1 – Engineering.

INCONTRI SGRADEVOLI

Una volta discesa la scala che porta al Ponte Engineering, raccogliamo tutti gli oggetti e dirigiamoci verso l'area contaminata dalle radiazioni che si trova sinistra, seguendo le scritte "Engine Core". Arrivati all'ingresso del reattore principale, scopriremo di non potervi entrare a causa dell'elevato livello delle radiazioni. Torniamo indietro e superiamo la porta da cui siamo entrati nel livello andando a sinistra alle svolte fino ad arrivare alla stanza chiamata Utility Storage 4 – facciamo attenzione ai nemici e al livello delle radiazioni. Apriamo Utility Storage 4 con il codice che ci ha mandato la Dottoressa Polito (59004) e recuperiamo tutto quello che troviamo – in particolare l'armatura protettiva (Hazard Suit), grazie alla quale subiremo un danno ridotto dalle radiazioni. Proseguendo verso ovest, arriveremo a una stanza quadrata con una colonna centrale – facciamo attenzione alla telecamera e al droide, poi attiviamo il Quantum Reconstructor e raccogliamo tutti gli oggetti che troviamo. Volendo, possiamo entrare nella colonna centrale e salire per le scale fino a raggiungere un Security Computer, altrimenti proseguiamo verso ovest e raggiungiamo la sala con la colonna di Xerxes, eliminando gli eventuali nemici e la telecamera appena al di sopra dell'ingresso alla stanza. Andiamo verso ovest fino a incontrare la stanza con due ascensori gravitazionali, e saliamo al livello superiore. Prendiamo il log che troviamo nella stanza, poi scendiamo e continuiamo verso ovest – attenzione alle due torrette e alla telecamera che si trovano appena oltre la porta! Dopo aver eliminate (o hackate) le torrette e la telecamera, frughiamo nei cadaveri, ottenendo una Security Access Card, grazie alla quale potremo entrare nella sala nel lato sud, dove troveremo una Surgical Unit e alcune Upgrade Station. Curiamoci (se abbiamo una Surgical Unit Activation Key), poi proseguiamo verso ovest.

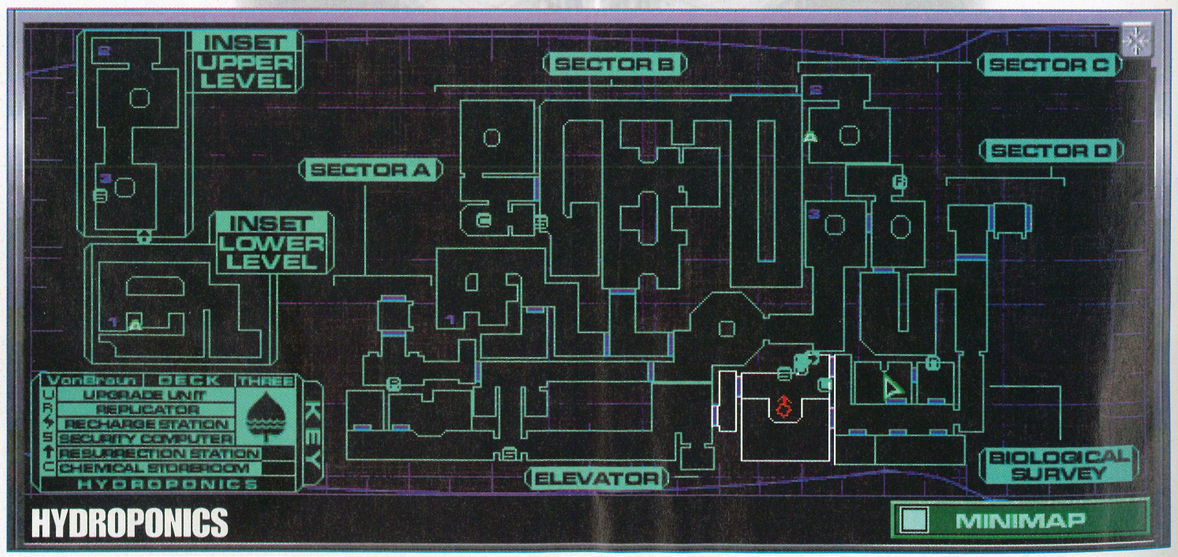
Dopo aver superato il Bulkhead, entreremo in una sala circolare con una colonna centrale, e assisteremo a una scena molto interessante – attenzione, però, perché subito dopo il filmato potremmo venire attaccati da alcuni ibridi. Continuiamo ad andare verso ovest (facciamo particolare attenzione alla telecamera un paio di camere oltre), eliminando tutti i nemici che troviamo, fino alla porta che conduce alla zona marcata Shuttle Control – si può riconoscere per i barili esplosivi appena al di fuori.

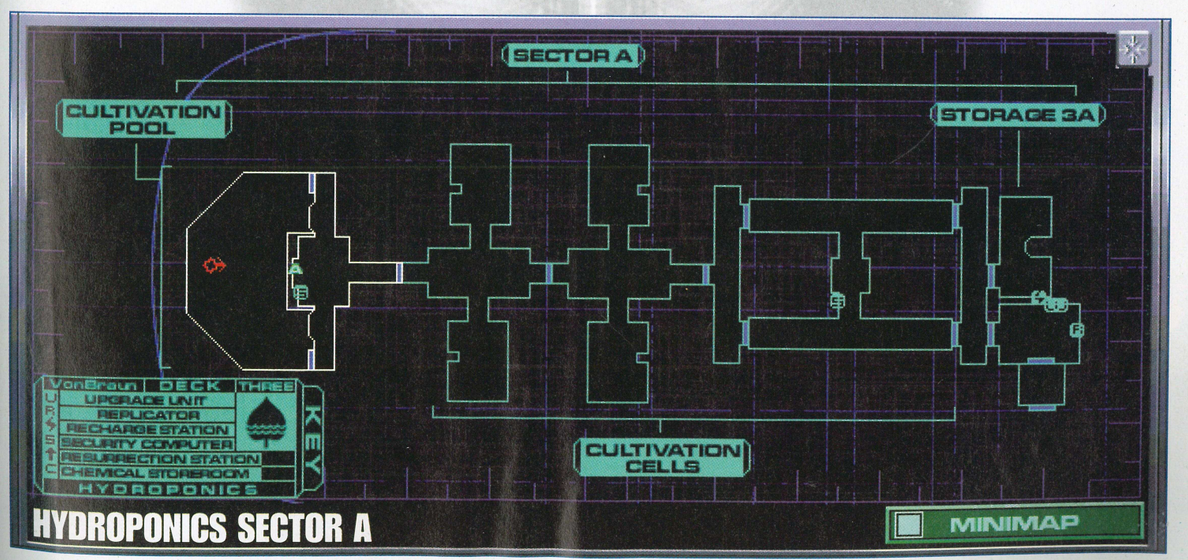
Aprendo la porta possiamo notare una torretta, circondata da altri barili che possiamo fare esplodere (distruggendo così la torretta), facendo attenzione a non trovarci nella zona dell'esplosione. Eliminata la torretta, diamo la caccia agli altri nemici che si trovano nella sala, poi saliamo fino a raggiungere il piano superiore dello Shuttle Control, dove troveremo alcuni nemici e una telecamera. Attiviamo il Quantum Reconstructor e usiamo le Upgrade Station se ne abbiamo bisogno.

Ora che la resistenza è stata annullata, possiamo dedicarci a cercare tutti i corpi e le casse dell'area – non sono pochi, e troveremo un bel po' di oggetti utili.

I MOSTRI DIETRO L'ANGOLO

Ritorniamo all'incrocio che portava alle Cargo Bay e dirigiamoci verso Sud – prepariamoci a venire accolti in modo molto sgradevole da droidi di protocollo e droidi di servizio. Esploriamo con cautela tutta la Cargo Bay 1, sia nella zona 1A che in quella 1B, evitando (o terminando) le torrette e gli altri nemici che infestano la zona. In un corpo nascosto nell'ombra della zona 1B troveremo l'Access Card per la Cargo Bay 2, dove dobbiamo recuperare il codice per Engineering Control. Il codice si trova al piano più alto della zona 2B – anche questa zona è infestata da nemici (e piena di oggetti), quindi procediamo con cautela e non lasciamoci sfuggire nulla. Ritorniamo all'Engineering Control (la camera con i due ascensori gravitazionali vicino alla colonna di Xerxes), dove scopriremo di aver bisogno di fare qualcos'altro – andiamo verso lo Storage 5 (si trova nella parte Sud della zona radioattiva), di cui troviamo il codice in un log lasciato da Delacroix. In questa sala dovremo trovare il chip necessario a superare il controllo di





PAC IS BACK

È tornato. È cresciuto. Ed è affamato più che mai.
Salvate almeno i viveri.

PlayStation

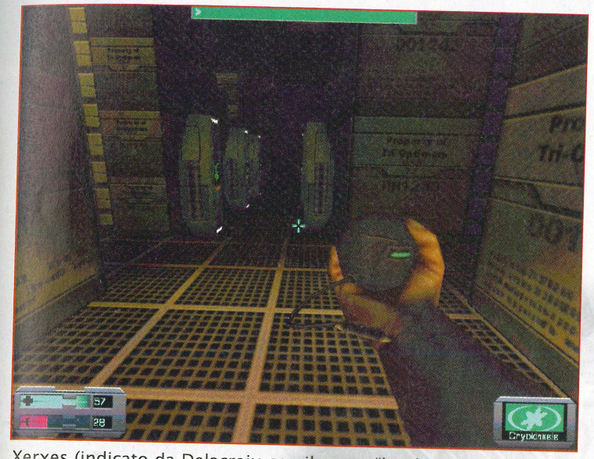
SOLO PER PLAYSTATION. namco

Riunite la banda, stendete il tappeto rosso, preparate striscioni e palloncini, stelle filanti e fuochi artificiali. Torna l'ultimo Mito di questo millennio, la creatura più affamata dell'universo. No, non è Alien. È Pac-Man.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. PAC-MAN WORLD™/20th Anniversary™ & © 1980 1999 NAMCO LTD. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.



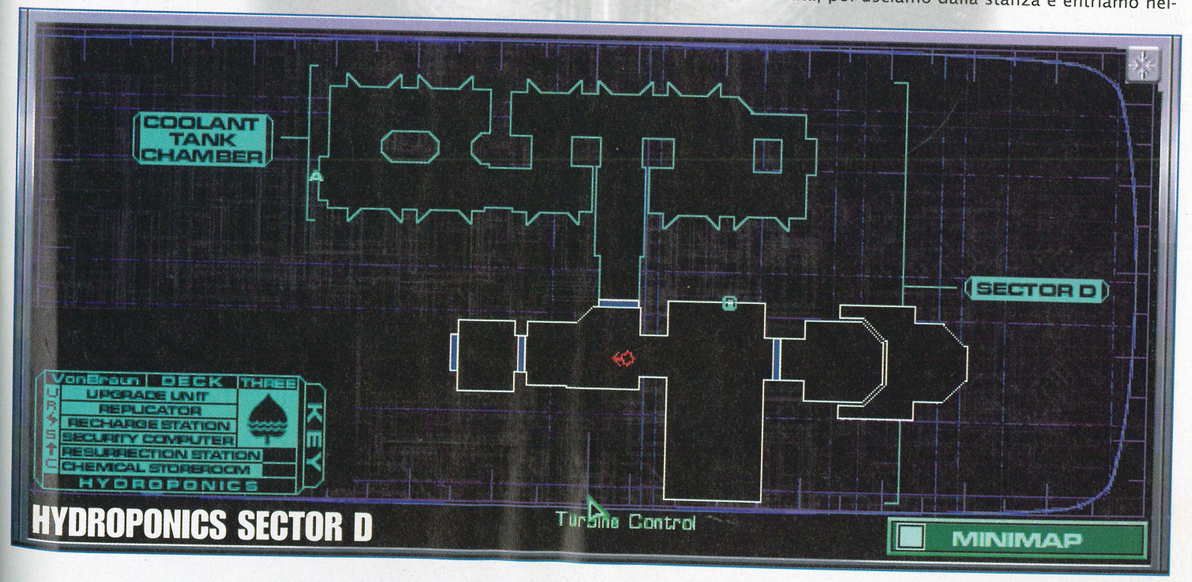
Xerxes (indicato da Delacroix con il nome "hardware override 45m/dEx"), nonché gli elementi chimici necessari a compiere eventuali ricerche.
Ritorniamo allo Shuttle Control (i corridoi sono ancora infestati da Ibridi, quindi facciamo attenzione) e andiamo al piano superiore per inserire il chip 45m/dEx nella console centrale. A questo punto possiamo ritornare al computer dell'Engineer Control e utilizzarlo per spurgare i tunnel dalla radioattività.

UN'OCCHIATINA AL MOTORE

Ritorniamo all'Engine Core (seguendo le frecce sul pavimento, se necessario) e apriamo la botola. Salita la scaletta, raggiungiamo e attiviamo i computer che si trovano nelle due Nacelle, che raggiungiamo con le porte a nord e a sud – occhio ai nemici, come sempre. Dopo aver fatto ciò, prendiamo l'ascensore nell'angolo sud-ovest e andiamo ad attivare il computer centrale, che a sua volta rimetterà in funzione gli ascensori.
Per uscire, torniamo alla sala dove si trovava la botola da cui siamo arrivati e prendiamo l'ascensore. Il tunnel che ci aspetta è pieno di nemici e torrette, quindi procediamo con cautela sino al termine, dove troveremo un altro ascensore, grazie al quale arriveremo vicino alla sala di Xerxes di questo livello. A questo punto, muoviamoci verso est fino a raggiungere la sala con il Quantum Reconstructor e l'ascensore – finalmente attivo!
Peccato che non si possa ancora raggiungere il Ponte 4, dato che qualcosa blocca i tubi all'altezza del Ponte Idroponica...

È UNA GIUNGLA, LÌ FUORI

Arrivati al Ponte Idroponica dobbiamo dirigerci a ovest lungo il corridoio, eliminando ogni resistenza, sino a raggiungere una coppia di porte sulla destra. Entriamo e raccogliamo tutti gli oggetti, soprattutto la provetta contenente la Toxin-A, sulla quale dovremo compiere una ricerca.
Avremo bisogno di trovare altre tre provette di Toxin-A, da utilizzare nei quattro sistemi di controllo ambientale (Environmental Regulator) sparsi per il livello.
A questo punto torniamo verso l'ascensore – se abbiamo qualche punto di Hacking, disabilitiamo la sicurezza con il Security Computer che abbiamo appena trovato – e procediamo verso la stanza successiva. Qui troveremo un altro Security Computer, protetto da due torrette e una telecamera da eliminare o neutralizzare. Rompendo il vetro, potremo entrare nella stanza dove si trovano le torrette e recuperare tutti gli oggetti che troviamo.
Proseguiamo verso est, entrando nella seconda stanza sul lato Nord (dove c'è il Replicator).
Spaccando il vetro, riusciremo a salire nella stanza dalle porte bloccate, dove troveremo altre due provette di Toxin-A e un impianto LabAssistant, nel caso la nostra abilità in Research sia zero. A questo punto, iniziamo la ricerca sulla Toxin-A, se non è ancora stata cominciata, poi usciamo dalla stanza e entriamo nel-



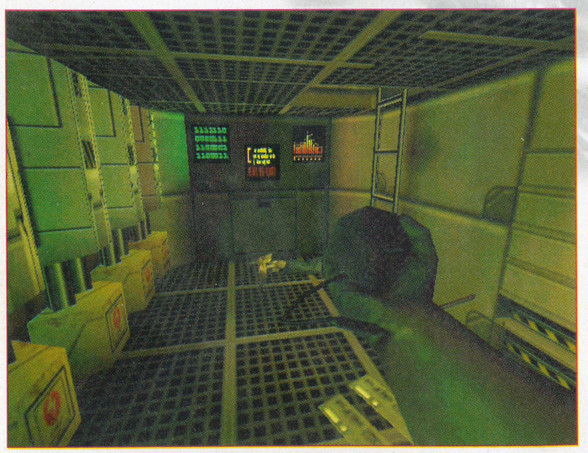
le stanze sul lato sud del corridoio, dove potremo trovare qualche oggetto utile. Procediamo poi lungo il corridoio e giriamo a sinistra davanti alla porta che conduce al settore D, fino ad arrivare a una stanza dove troveremo una scaletta. Sulla balconata troveremo un Quantum Reconstructor, da attivare immediatamente, e una porta che imboccheremo dopo aver esaminato tutta l'area alla ricerca di oggetti utili. Superata la porta verremo accolti da una serie di nemici; eliminiamoli e proseguiamo stando attenti alla telecamera nella stanza successiva. Scendiamo dalla rampa a nord ed entriamo nella stanzetta al piano inferiore, dove (oltre al solito gruppo di nemici) troveremo anche un Environmental Regulator, su cui utilizzare una delle provette di Toxin-A se abbiamo già completato la ricerca.

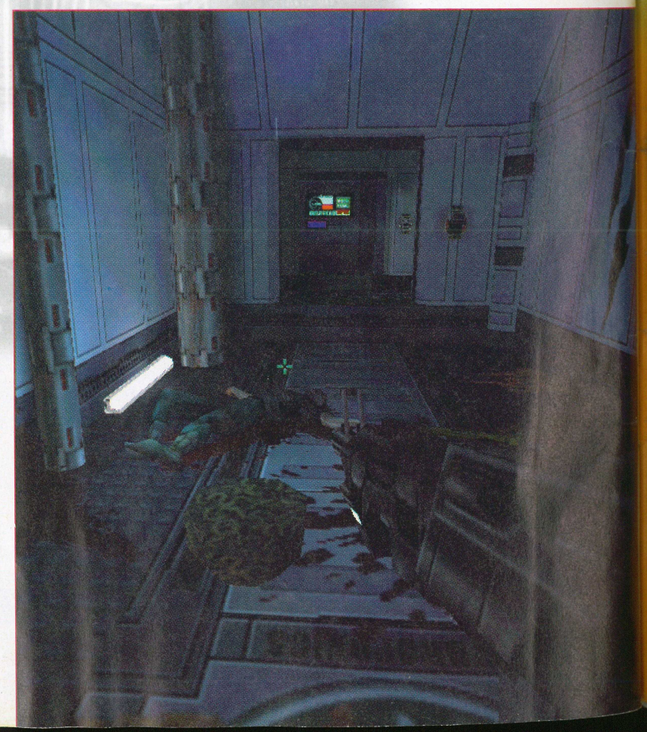
SU E GIÙ PER IL LIVELLO

A questo punto, ritorniamo al piano superiore e passiamo dalla finestra dietro le piante, finendo così su un corridoio con il pavimento in vetro. Senza passare sul vetro esaminiamo il cadavere, poi lasciamoci cadere camminando sul pannello trasparente indicato come "a window". Esploriamo la zona facendo attenzione alle Midwife e alle Uova (che emettono una sostanza nociva quando ci avviciniamo troppo), fino a localizzare la Chemical Storeroom del livello, nel cui sgabuzzino troveremo l'ultima provetta di Toxin-A e gli elementi necessari a completare la ricerca (se non siamo andati a prenderli in un altro livello). Ritorniamo sui nostri passi, fino al corridoio che porta a sud – imbocchiamolo con cautela, dato che brulica di nemici. Una volta ripulita la zona, esaminiamo con cura tutti i corpi sino a trovare l'Access Card del settore B, poi prendiamo la porta a sud. Andiamo a ovest e esploriamo la zona sino a trovare una scaletta che scende. Una volta al livello inferiore, continuiamo a combattere e a raccogliere gli oggetti utili – in particolare un'Access Card per il settore A. A questo punto dirigiamoci verso est, sino a raggiungere la stanza con la colonna di Xerxes (occhio a nemici e telecamera). Prendiamo la porta di fianco a quella da cui siamo arrivati, e dirigiamoci verso ovest e il settore A, facendo attenzione alla telecamera che ci aspetta poco più in là. Una volta superato il Bulkhead, muoviamoci con cautela nella stanza, eliminando la telecamera e i nemici. Non è necessaria nessuna tecnica particolare per superare il settore A – facciamo semplicemente attenzione ai robot di servizio e alle telecamere che pattugliano i corridoi, esplorando naturalmente tutte le stanze – in particolare, recuperiamo l'Access Card per il settore D. L'Environmental Regulator di questo settore si trova nella parte a ovest, protetto da numerosi nemici e da una telecamera. Una volta piazzata la provetta anche in questo Environmental Regulator (e aver recuperato tutto il possibile) possiamo tornare nella parte centrale del livello e dirigerci verso il settore D. Anche il settore D non è particolarmente complesso da negoziare: trascuriamo la prima porta che troviamo e sterminiamo le Uova e la Midwife che si aggirano per i corridoi. Procediamo verso Est, fino a raggiungere la Turbina, e recuperiamo tutti gli oggetti che troviamo. Volendo, possiamo spaccare il vetro che si trova dove abbiamo trovato il fucile EMP e l'armatura energetica per cercare oggetti al di là di esso, ma facciamo molta attenzione: il liquido nella cisterna è letale. Una volta raccolto tutto il raccoglibile, torniamo sui nostri passi e andiamo a nord attraverso la porta. Dovremo eliminare un po' di nemici (tra cui anche dei Ragni, velenosissimi!) prima di poter scendere nelle camere di raffreddamento; una volta che ci siamo riusciti, comunque, possiamo esplorare la zona per raccogliere alcuni oggetti utili e, soprattutto, utilizzare l'ultima provetta di Toxin-A sull'ultimo Environmental Regulator. Ora che l'ostruzione degli ascensori è stata rimossa, torniamo nella zona centrale del Ponte Idroponica, e andiamo all'ascensore: siamo pronti per incontrare la Dottoressa Polito...

Per questo mese è tutto – sul prossimo numero di GMC troveremo la seconda parte della mitica guida a *System Shock 2*!

Gmc





AROWANA
MULTIMEDIA SERIES
QUALITÀ, AFFIDABILITÀ E INNOVAZIONE HANNO UN NUOVO SPONSOR...
MAI VISTO COSÌ TANTI ACCESSORI (MOUSE, TASTIERE, VIDEOCAMERE, CASSE, SUBWOOFER, CUFFIE E MICROFONI), MAI IMMAGINATO UNA GAMMA PIÙ COMPLETA DI PERIFERICHE (JOYPAD, JOYSTICK, PISTOLE, VOLANTI, CONSOLE, MEMORY CARD E CAVI)... SE GIOCHI CON IL PC (MA ANCHE CON LA PLAYSTATION) IL VERO DIVERTIMENTO INIZIA CON UNA SOLA PAROLA: AROWANA! MEMORIZZATO IL NOME? BENE, ALLORA SI GIOCA!!
QUESTI PRODOTTI E TUTTA LA GAMMA AROWANA TI ASPETTANO DAI MIGLIORI RIVENDITORI.
SUBWOOFER
CASSE PIATTE
PAD FREESTYLE PER PC
TASTIERA INFRAROSSI
JOYSTICK TERMINATOR PER PC
BABY CAMERA
PAD DUALSHOCK PSX
ARCADE SINGOLO PSX
PISTOLA PER PSX
www.leaderspa.it
PC & PSX CD-ROM
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari
Numero Verde 800-821177
LEADER
DELPI

Dungeon Keeper 2

Desideriamo diventare dei perfetti Signori delle Tenebre ma continuiamo a subire gli attacchi di quegli stolti eroi? Allora è giunto il momento di consultare questa nostra guida!

Assegnare compiti alle creature

Con alcune eccezioni, le nostre creature sono esseri indipendenti e intelligenti che seguono gli ordini e svolgono il proprio dovere.
Peccato che ogni tanto siano un po' pigre e preferiscano farsi un sonnellino piuttosto che andare a difendere le forze del male...
Se assegniamo direttamente un compito alle creature (portandole a mano sul posto), esse lavoreranno fino a quando non ne potranno più: teniamo conto che, se le creature si sentono sorvegliate, lavorano un 10% più efficientemente. Un altro incremento del 10% si ottiene con uno schiaffo. In assenza di incarichi le creature fanno la guardia, salvo stufarsi se non accade nulla.
Questo vale anche per i folletti: essi hanno talmente tanti incarichi, che certe volte sembrano quasi trascurare quello che noi vorremmo che facessero. Basta trasportarli sul luogo preciso che necessita della loro attenzione per correggere questa "dispersività". Occhio a non ostacolarli con porte chiuse sul loro cammino!

Il perfetto architetto

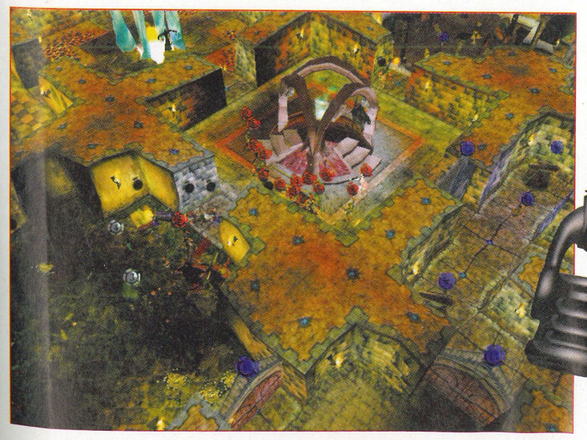
All'inizio di ogni livello, la prima cosa da fare è studiare la mappa. Cerchiamo di capire quali strutture ci serviranno maggiormente per vincere, e soprattutto quanto spazio abbiamo a disposizione. Evitiamo di costruire più di una stanza nello stesso luogo, poiché alcuni ambienti non richiedono soltanto spazio sui pavimenti, ma anche muri. I muri rinforzati offrono infatti spazio extra in molti tipi di stanze. Servono almeno tre caselle consecutive di muro rinforzato vicino alle mattonelle di una stanza per avere un "pezzo di arredamento" in più nella stanza; con cinque caselle se ne ottiene un altro ancora, e così via di due in due. È quindi evidente che non conviene costruire la porta di una stanza nel bel mezzo di un muro, ma il più a fianco possibile. Con questo metodo è possibile ottenere un'officina funzionante di sole 1x3 mattonelle, o una camera delle torture con una sola fila di mattonelle piazzate fra una cella e il muro.
Per evitare sprechi, ricordiamo che certe stanze non sono necessariamente più efficienti se hanno una forma regolare: per esempio i piccoli buchi vuoti possono essere riempiti con delle mini-tesorerie o delle mini-tane, risparmiando gli spazi più grandi per le officine (almeno da 3x3), le sale d'addestramento e le librerie (almeno 4x4). Per rendere felici i demoni rabbiosi proviamo poi a utilizzare una stanza molto grande (5x5 o 7x7) e a costruire nel centro un nido circondato da una sola fila di mattonelle da officina. Questi trucchi sono fra le poche eccezioni alla regola che dice di non mescolare diversi tipi di stanze.
Gli eroi "buoni" proveranno a sfondare le nostre mura solo se non trovano altre strade per entrare. Basta che ci sia un minimo passaggio aperto che conduce al cuore del dungeon e loro non si preoccuperanno di trovare vie più intelligenti: approfittiamone per incanalarli in un corridoio ricco di trappole e di sistemi di allarme. Anche all'interno del dungeon vale sempre la regola che meno porte e passaggi ci sono, meno velocemente i nemici si spargeranno a fare danni e meglio potremo tenerli sotto controllo, specialmente con un accorto uso delle porte. Se possibile, costruiamo alcune tane per le creature vicino al cuore del dungeon in modo che siano vicine per difenderlo.
Un'ultima raccomandazione: i piani di espansione devono essere fatti una volta per tutte, o se non altro non ogni due minuti.
Questo perché quando i folletti scavano, si dedicano anche a rinforzare i muri: è inutile, nonché una perdita di tempo, far fortificare i muri per poi abbatterli dopo pochi minuti perché ci accorgiamo che manca spazio...

TRUCCHI VARI

- Le creature devono perdere il minor tempo possibile a camminare. Pianifichiamo il dungeon in modo che le vene d'oro siano vicino alle tesorerie, e così via. Questo è particolarmente valido per le rocce ricche di gemme: costruiamo la tesoreria immediatamente intorno a essa e mettiamo dodici folletti (tre per lato) a estrarre le pietre... In poco tempo saremo ricchissimi!
- Prima di scavare conviene sempre avvicinarsi al muro e cercare di capire cosa ci sia dall'altra parte!
- Invece di lasciare che siano le creature a procurarsi il cibo, giriamo costantemente con delle gallinelle in mano per sfamarle noi: il tempo risparmiato è notevole.
- Se una creatura è infelice e non ne vuole sapere di placarsi, nonostante stiamo facendo di tutto, non esitiamo a "licenziarla" facendola cadere in un portale. Verrà presto sostituita da un'altra più mansueta, anche se meno esperta. Comunque proviamo sempre a nutrirla, a ricompensarla con denaro e a fornirle un letto comodo prima di rinunciare una volte per tutte!
- Se non abbiamo troll per lavorare in officina, anche i demoni rabbiosi vanno benissimo.
- Cliccando con il tasto destro su di un nemico si specifica che lo si vuole catturare, non uccidere: si dovrebbe vedere un simbolo della cella che lampeggia nel suo indicatore di salute. I nemici selezionati in questo modo saranno i primi a essere imprigionati dai folletti. Una volta in cella, consideriamo attentamente se sia il caso di trasformarli in scheletri (coraggiosi ma fragili), oppure se sia meglio tenerli in vita e cercare di convertirli.
- In molti livelli vince semplicemente chi distrugge per primo il cuore del dungeon avversario: non stiamo quindi a perdere tempo in combattimenti inutili, ma lanciamo appena possibile un incantesimo di chiamata alle armi sul cuore del dungeon nemico!
- Gli artefatti che permettono di accedere ai livelli segreti si trovano nei livelli 5, 7, 10, 13 e 17.

Protezione totale

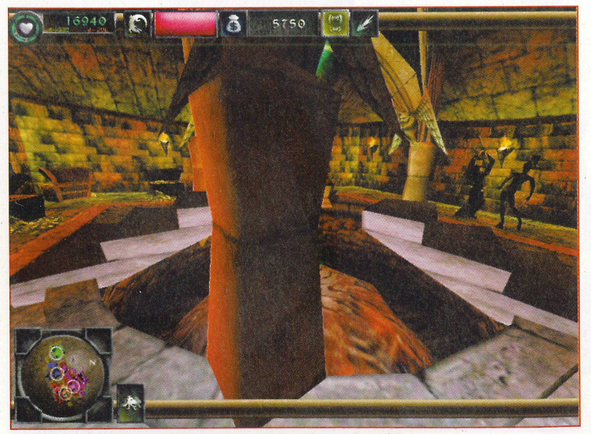
È facile dimenticarsi di costruire trappole, ma esse sono fondamentali in quei livelli dove è il nemico ad attaccare per primo. Specialmente nei primi livelli bastano un po' di porte, ma in quelli successivi è meglio imparare a utilizzare tutte le risorse.
Le trappole sono costruite nelle officine, più o meno velocemente, a seconda di quante creature lavorano in esse: diciamo che quattro o cinque troll possono bastare per costruire una trappola o una porta in pochi secondi. Per costringere i troll a lavorare può essere conveniente



chiuderli a chiave nell'officina. Ricordiamo poi che non è sufficiente selezionare una trappola e posizionarla sulla mappa: magari in quel momento i troll sono impegnati a fare altro, per cui è bene condurli personalmente nell'officina. Stessa raccomandazione quando la trappola è stata costruita: facciamoci cadere sopra un folletto in modo che questi vada a installarla immediatamente.
Le trappole consumano mana, specialmente quando entrano in azione. Se tappezziamo i pavimenti con esse, c'è addirittura il rischio che poi non funzionino per mancanza di energia magica! Meglio, quindi, farne poche ma piazzarle in punti strategici.
Ogni trappola deve proteggere le altre, e viceversa. L'obiettivo è un sistema di difesa interdipendente, ad esempio, una trappola sentinella al fondo di un lungo corridoio che costringe i nemici a finire proprio su di un'altra che sputa fuoco.
Oppure una scacchiera nella quale si alternano muri e trappole a fulmine dietro ogni angolo, magari con qualche trappola di ghiaccio agli incroci.
Pensiamo a come realizzare trappole che sorprendano con la loro presenza e che non possano essere evitate. Ad esempio, potremo creare un macigno che rotola addosso a un povero malcapitato non appena ha girato l'angolo...

Un pizzico di mana
L'energia magica è generata principalmente dalle caselle di terreno conquistate dai folletti e segnate con il nostro colore. Quindi, scavare il più possibile non è soltanto un vantaggio in termini di spazio a disposizione per costruire...
Ricordiamoci sempre che il gioco prevede un tetto massimo di mana accumulato: quando raggiungiamo i 200.000 punti esso viene sprecato. Troviamo quindi dei modi per consumarlo utilmente.
A parte, ovviamente, i vari incantesimi che si possono lanciare, per i quali rimandiamo al manuale (in particolare raccomandiamo quelli per colpire con i fulmini i nemici che si trovano sul nostro territorio, per curare velocemente le nostre creature in battaglia, per scoprire zone di mappa non visitate e negli ultimi livelli quello per creare oro), il principale utilizzo che consigliamo di fare del mana è la creazione di nuovi folletti. Specialmente nelle partite multigiocatore può far comodo avere una notevole forza lavoro, in modo da estrarre oro molto più velocemente. Senza contare che, in questo modo, si riescono a sfondare le mura e a catturare le stanze del nemico in un batter d'occhio, o a catturare molti più prigionieri sul campo di battaglia.

Possessione
Impossessarsi delle creature non significa soltanto sfruttare le loro caratteristiche speciali di attacco, ma anche dotarle di un'intelligenza umana, superiore (si spera) a quella del computer. Per esempio, nei panni di una dama nera si può stare indietro e lanciare incantesimi invece di lanciarsi nel pieno della battaglia rischiando la propria vita. L'altro vantaggio è che in questo modo possiamo comandare altre creature affinché ci seguano: talvolta è l'unico metodo per costringerle a combattere piuttosto che darsi alla fuga in preda al panico. Non dimentichiamo che ognuno degli incantesimi o delle armi speciali che si rendono disponibili in questa modalità hanno bisogno di un certo tempo per ricaricarsi, per cui dopo aver lanciato una magia potente dovremo utilizzare un altro tipo di attacco più leggero per qualche secondo. Comunque, controllare direttamente una creatura ha come positivo effetto collaterale un aumento di coraggio e di efficienza anche del gruppo di altri esseri che accompagnano il "leader".
L'incantesimo di possessione è molto utile per scopi più pacifici: ad esempio, guidare personalmente un folletto ne aumenta in maniera impressionante l'efficienza. Cattureremo corridoi, estrarremo oro e abbatteremo muri in maniera nettamente più veloce di quanto possa



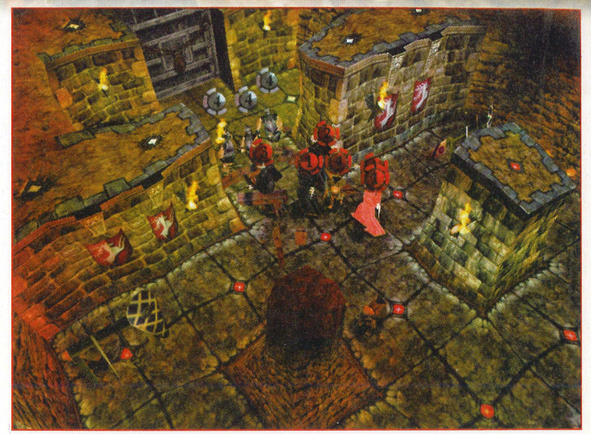
fare il computer. L'unico svantaggio è che in questa modalità non si possono rinforzare i muri.

Guida ai livelli di Dungeon Keeper 2
Siccome i primi cinque livelli sono molto semplici e fatti più che altro per impratichirci con i comandi, cominceremo ad affrontare direttamente il sesto...

Livello 6A Besieged – Sweetwater
Per vincere con successo questo scenario è sufficiente costruire un esercito di dimensioni rispettabili: il guaio è che il portale iniziale può attrarre al massimo quindici creature, e ognuno di quelli successivi ne aggiunge soltanto altre cinque. Una soluzione (valida anche per tutti gli altri livelli) consiste nel costruire una cella e in essa far morire di fame i prigionieri: in questo modo risorgeranno come scheletri.
Ricordiamo che più ampia è la cella (importante anche che sia di forma regolare: rettangolare o quadrata), più prigionieri potrà ospitare.
Un'altra via è quella di convertire i prigionieri nemici nella camera delle torture: per evitare che muoiano prima di passare dalla nostra parte, ricordiamoci di curarli e di nutrirli. Devono soffrire, ma NON morire! Assegnare una dama nera alle operazioni di tortura può aumentare l'efficienza della conversione.

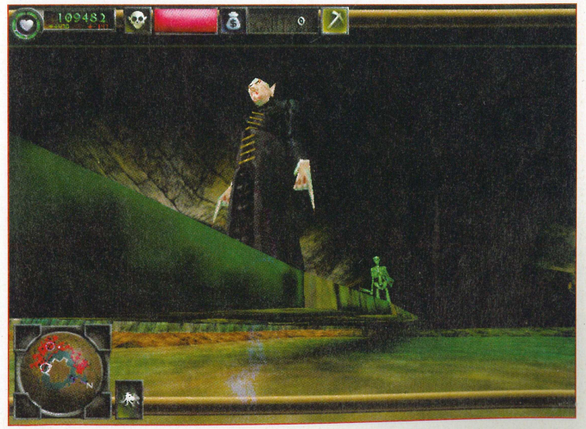
Livello 6B Rout – Sweetwater
Torturiamo i prigionieri per sapere dove si trova Lord Ironhelm e per ricevere ulteriori utilissime informazioni sulla conformazione del territorio nemico.

Livello 7 Caverns – Emberglow
Facciamo scavare i Folletti a sud in cerca di oro, tenendoli lontani dal dungeon in rovina fino a quando non arrivano i rinforzi. Dopodiché attiriamo i giganti uno per volta e combattiamoli senza fretta, facendo riposare le nostre creature fra uno scontro e l'altro. L'uso di incantesimi per indebolire i nemici può rivelarsi utile. È tuttavia fondamentale non lasciar fuggire nessun gigante, perché altrimenti li incontreremo di nuovo in seguito, questa volta molto più potenti e pericolosi.
Dopo alcuni minuti di gioco le nuove stanze che abbiamo conquistato saranno ormai troppo lontane dal cuore del dungeon: spostiamo le nostre creature nella nuova tana, e poi vendiamo le vecchie stanze. Lo spazio che si è liberato può essere sfruttato per una prigione o una



seconda sala del tesoro.
Per esplorare le zone piene di lava possiamo entrare nel corpo di una salamandra con l'incantesimo di possesso. Per attaccare Lord Sigmund possiamo o utilizzare una squadra di salamandre passando dalla lava, oppure scavare attorno e attaccare con tutte le nostre creature: attenzione però alle trappole.
A sud della sala del tesoro catturata c'è il passaggio per un livello segreto, che può essere raggiunto costruendo un ponte. Selezioniamo la casella contenente oro più vicina e facciamola scavare dai folletti, per poi conquistare quella mattonella e vendere il ponte di legno prima che bruci. Estraiamo l'oro rimanente, conquistiamo le quattro mattonelle e facciamoci strada verso la zona bonus, dove troveremo anche altro oro e una salamandra neutrale da arruolare.

Livello 8 Aftermath – Snapdragon
Per chiudere un portale dal quale arrivano gli eroi "buoni", bisogna conquistare tutte le mattonelle che lo circondano: se una manca, e al suo posto c'è lava o acqua, basta costruire un ponte.
In questo reame il problema è la carenza di mana, per cui dovremo pianificare attentamente l'attacco, la conquista e il riposo delle creature. Catturiamo tutte le mattonelle possibili (generano mana), e conser-



viamo le casse bonus soltanto per i momenti di vera necessità.
Facciamo allenare tutte le creature fino al massimo livello possibile.
Se qualcuna di esse cade nella lava, costruiamo un ponte fino a essa e facciamola recuperare da un folletto.

Livello 9 Ambush – Silverstream
La maggior difficoltà del livello non è tanto conquistare gli avamposti nemici sul fiume, quanto fermare Lord Voss prima che fugga. Una volta che il fellone si accorge di essere in pericolo, se la dà a gambe così velocemente che quasi non si riesce a vederlo!
Per questo motivo è quasi inutile pensare di poterlo sconfiggere con le creature: non riusciranno a tenere il suo passo.
È molto meglio tappezzare di porte, trappole e barricate la sua via di fuga e poi colpirlo con l'incantesimo dei fulmini. Lord Voss è veloce, ma non resiste molto.
Questo livello cela anche un piccolo segreto: c'è una sala delle torture neutrale da conquistare a sud del fiume, vicino al bonus di guarigione totale. Il problema è che è circondata da roccia solida: basta però scavare da est fino ad avvicinarsi il più possibile a essa e costruire una sala delle torture di dimensioni 1x3 contro il muro di roccia, che in questo modo crollerà!

Livello 10 Smashing – Woodsong
Un livello veramente difficile: dovremo raggiungere Asmodeus e ucciderlo, per evitare che siano gli eroi "buoni" a recuperare la gemma. Il nemico è molto agguerrito, per cui è di fondamentale importanza creare un solido sistema di difese, in modo da rallentare l'attacco al cuore della nostra base. Pensare di poterlo difendere soltanto una volta che i nemici sono arrivati fino a esso è pura follia!
L'ideale è allestire una zona letale lontana dal nostro dungeon, nella quale i nemici dovranno per forza passare (una buona scelta è la vena d'oro a nord del cuore della nostra prigione). Arrediamola poi in questo modo: costruiamo una fila di trappole sentinella (quelle a forma di cannone) e proteggiamola da davanti con delle barricate, di fronte alle quali piazzeremo delle trappole con gli spuntoni, in modo da infilzare i nemici prima ancora che si avvicinino alle barricate!
Ricordiamoci di usare incantesimi per riparare le trappole: conviene di più (sia come costi che come protezione) che costruirne di nuove una volta che sono state distrutte.
Poco per volta, cerchiamo di spingere i nostri folletti in avanti, in modo da conquistare nuova terra e da costruire ponti fino a raggiungere la terra ferma in pieno territorio nemico. La riva a ovest ha un ponte che conduce a un bonus per attivare un livello segreto.
Scaviamo nelle vicinanze per aggirare le stanze del dungeon di Asmodeus e arrivare direttamente al cuore. Indeboliamo le mura con l'incantesimo di terremoto e poi abbattiamole: una volta entrati lanciamo un incantesimo di chiamata alle armi o comandiamo un gruppo con l'incantesimo di possessione, dopodiché possiamo distruggere il cuore del dungeon nemico.

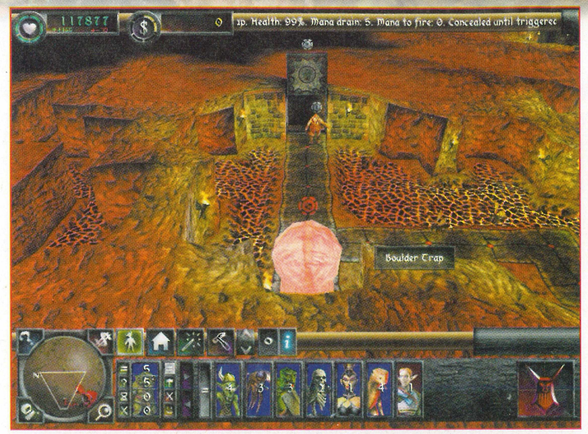
Livello 11 Carnage – Sparklydell
Le tre varianti di questo livello in verità non sono molto diverse l'una dall'altra: praticamente cambia soltanto la posizione di partenza. Non vi sono particolari trucchi da adottare, ma probabilmente la variante 11A è la più facile, poiché consente un accesso più veloce ai portali.
La 11B non contiene nessuna cassa bonus, mentre nella 11C se ne trovano di nascoste sotto la lava a ovest della zona ricca di gemme da estrarre e a nordovest del cuore del nostro dungeon. Per scoprire questi segreti basta costruire dei ponti di pietra.

Livello 12 Scavenge – Goldenglade
Reclutiamo gli scheletri neutrali che si trovano a ovest e utilizziamoli

per sconfiggere la prima ondata di nani. Il trucco per vincere facilmente consiste nell'organizzare un esercito di vampiri, più resistenti degli scheletri. Chiudiamo quindi la porta della prigione e assicuriamoci che i corpi siano portati nel cimitero. Per generare un vampiro servono una pietra tombale e cinque cadaveri. Gli scheletri hanno la brutta abitudine di andarsene in giro a cercare guai, attraendo l'attenzione dei nemici, per cui è bene confinarli nella cella una volta che hanno raggiunto il quarto livello: usiamoli solo quando ne abbiamo bisogno. Se vogliamo restare più tranquilli dobbiamo distruggere il portale degli eroi, ma il rovescio della medaglia è che in questo modo avremo meno cadaveri da convertire in vampiri.

Livello 13 Conversion – Cherish
Non catturiamo il portale finché non abbiamo addestrato una squadra di goblin. Costruiamo appena possibile una prigione e una camera di tortura per convertire i nemici, e non dimentichiamo che i monaci devono essere sul nostro territorio prima di attaccarli, altrimenti non potranno essere catturati per la conversione. Può essere una buona idea costruire due sezioni separate in modo da tenere lontane certe specie di creature: fra monaci (anche se convertiti) e creature del male non corre buon sangue. Vi sono due strade per giungere a Malleus: catturiamo il ponte e vendiamolo subito, in modo da rendere obbligato l'altro passaggio... che ovviamente dovremo cospargere di trappole e barricate. Teniamo a mente che i vampiri non sono in grado di attraversare l'acqua.
Per distruggere i portali degli eroi circondiamoli di ponti, ma non dimentichiamo che essi sono la fonte principale di monaci. Un'altra considerazione importante sui vampiri è che se essi vengono uccisi dai monaci non possono resuscitare! Per finire, esiste un bonus con il quale sbloccare un mondo segreto: per trovarlo bisogna scavare vicino al portale che si trova più a est.

Livello 14 Reap – Peachtree
Il risparmio è la chiave del successo. Vi sono molti trucchi per fare economia che si possono adottare... Quando possibile creiamo stanze piccole e cerchiamo di sfruttare al meglio lo spazio.
Se vogliamo proprio costruire una sala di addestramento, posizioniamo una porta chiusa alla sua entrata e facciamoci entrare soltanto le creature che vogliamo allenare. Gli scheletri sono una buona scelta, perché sono economici da mantenere: ovviamente è necessaria una



cella spaziosa per contenere tutti i nemici catturati.
Quando dobbiamo attraversare la lava costruiamo un semplice ponte di legno, ma nell'ultima casella costruiamolo invece di pietra.
Vendiamo poi immediatamente la parte costruita in legno prima che bruci. In questo modo potremo trasportare a mano le creature sull'altra sponda senza spendere molto.
Quando conquistiamo un portale, le creature vorranno riscuotere la paga, per cui è bene rimandare questo momento. In teoria, se siamo bravi possiamo cavarcela anche soltanto convertendo nemici e utilizzando incantesimi, senza catturare nessun portale: in questo modo non dovremo mai pagare uno stipendio!
I folletti portano l'oro estratto nella sala del tesoro soltanto quando hanno lo zaino pieno: per velocizzare l'operazione possiamo trasportarli noi a mano avanti e indietro. Ricordiamoci anche di raccogliere tutto l'oro sparso qua e là, in particolare sui cadaveri dei nemici.
Una volta che abbiamo scavato tutto il possibile nella nostra locazione di partenza, catturiamo lo stretto ponte di terra a forma di L che si trova a nord per affrontare gli eroi avversari. Imprigioniamone e convertiamone il maggior numero.
Le porte magiche sono un contrattempo. Se possibile, è più sicuro costruirvi un ponte di pietra a fianco e scavare nel muro. Per abbattere

le porte, però, è anche molto comodo costruire una trappola a macigno e far rotolare quest'ultimo contro di esse, per poi costruirne di nuove di nostra proprietà. Le trappole a macigno sono ottime per ripulire corridoi sospetti. Come al solito, per distruggere i portali degli eroi bisogna scavare attorno a essi e conquistare il terreno che li circonda.
Se abbiamo una lucciola gigante o una salamandra possiamo esplorare i tunnel di lava che si trovano a nordovest, fino a raggiungere una piccola isola piena di casse speciali. Scaviamo il muro a nord e usiamo la solita tecnica del ponte di legno con l'ultimo pezzo fatto di pietra per raggiungerla in maniera economica.
Per l'attacco finale dovremo ricorrere al mietitore cornuto: prima però, raggiungiamo il massimo di energia magica (ovvero 200.000 punti) grazie alle sorgenti di mana catturate. Mentre il demone si apre la strada, facciamolo seguire dai nostri folletti (assistiti da altre creature) per catturare terreno al nemico.

Livello 15a Crusade – Fluttershine
Cominciamo conquistando le prime tre celle e le fonti di mana il più velocemente possibile. Una volta che abbiamo reclutato il cavaliere nero, scaviamo a sud e incontriamo Knud. Il troll pazzo di Fluttershine è la creatura ideale per arredare a dovere i corridoi attorno al cuore del dungeon con delle belle trappole.
Quando anche la quarta cella e la fossa dei combattimenti sono caduti nelle nostre mani, cerchiamo un'altra fonte di mana e un'area segreta nelle vicinanze. Conquistiamo anche le altre stanze e prepariamoci a effettuare un fulmineo attacco contro Lord Volstag. Occhio alle sue guardie, che irromperanno in sua difesa da passaggi segreti non appena lo sentiranno gridare.

Livello 15b Storm – Fluttershine
In questo livello conviene costruire molte porte e trappole all'interno del dungeon, per rallentare gli intrusi che riuscissero a superare le nostre difese: in particolare, le fatine sono terribilmente veloci.
Due parole sulla fossa dei combattimenti: se da un lato non richiede le spese di gestione della sala di addestramento, dall'altro richiede un po' di accortezza per evitare che le creature stiano attorno alla fossa a godersi lo spettacolo, perdendo tempo.
Gli incidenti fatali nell'arena fra creature alleate sono fortunatamente rari, ma le creature non-morte corrono qualche rischio in più, specialmente se non siamo pronti a tirarle fuori quando sono ridotte piuttosto male. In alternativa è possibile curarle con un incantesimo mentre stanno combattendo, accelerando di conseguenza l'addestramento.

Livello 16 Creep – Stonekeep
In questo livello dovremo stare attenti a evitare che le nostre creature (specialmente i folletti) si spingano troppo verso il territorio nemico attraendo la sua attenzione: costruiamo delle porte per limitare queste esplorazioni fuori casa. I folletti, a differenza delle altre creature, non si arrabbiano se vengono prelevati e tenuti in mano anche per lungo tempo: in questo modo li possiamo assegnare, di volta in volta, a compiti specifici.
Una volta che cominciamo a conquistare le stanze, evitiamo le fortificazioni del castello e utilizziamo l'incantesimo di visione per tenere sotto controllo le pattuglie. Troveremo un'officina piena di porte segrete, con le quali dovremo rimpiazzare quelle meno robuste che già avevamo installato.
Se siamo a corto di denaro, possiamo esplorare a ovest delle officine e conquistare la biblioteca, dove un alchimista ha studiato la mitica pietra filosofale. Un po' di attività di ricerca e saremo in grado di creare oro dal nulla con un incantesimo!

Livello 17 Angelic – Moonshine
Non cerchiamo di convertire gli eroi del Bene: questa volta conta soltanto il numero di morti. Conviene quindi catturare i nemici, portarli in cella e ucciderli immediatamente con un paio di schiaffoni. Convertire i servitori di Harkan e Carrion è invece perfettamente accettabile.
In ogni angolo del tempio troveremo una stanza piena di guardie, ottime candidate per diventare vittime. Siccome sono un po' coriacee, però, è bene ammorbidirle con qualche macigno rotolante e qualche incantesimo, prima di farle finire dalle nostre creature. Quando riusciremo a ingraziarci gli angeli oscuri la vittoria sarà praticamente nelle nostre mani. Una sola raccomandazione: NON schiaffeggiamo gli angeli oscuri, se non vogliamo che si ribellino contro di noi. Sanno essere molto vendicativi...
Facciamo cadere le nostre creature nel tempio, per costringerle ad adorare gli dei degli inferi: oltre a placare i bollenti spiriti delle creature infelici, questo aumenterà la produzione di mana. Le creature più adatte alla preghiera sono quelle riflessive, come gli stregoni o gli umani convertiti. In particolare, le fantasie perverse di un monaco che ha perso la retta via e si è dedicato al male possono risultare molto gradite agli dei oscuri: il mana risultante potrebbe essere sufficiente per alimentare la leggendaria lampada di Niph.

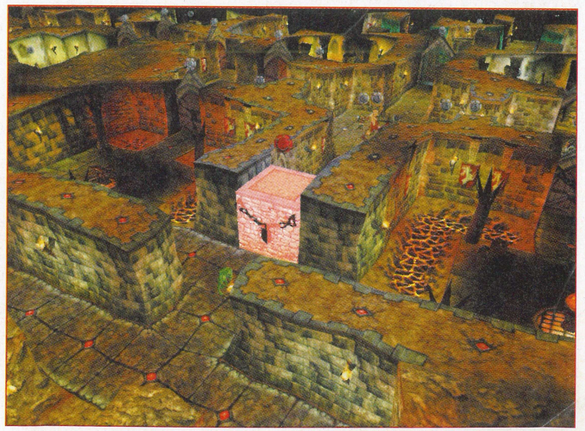
Livello 18 The Brotherhood – Cherry Blossom
Niente finezze particolari in questo livello: pensiamo soltanto a distruggere Nemesis (tranquilli, non è la bellissima curatrice della posta di GMC!). Se sconfiggete uno dei suoi figli, gli altri due membri della famiglia si scateneranno in cerca di vendetta, lasciando incustoditi i cuori dei loro dungeon: un attacco con il mietitore cornuto o con dei gruppi di creature dovrebbe garantirci la vittoria.

Livello 19 Interception – Butterscotch
Teniamo chiuse le creature nel nostro dungeon, allenandole e mandando un folletto a catturare le casse bonus nella lava. Evitiamo a tutti i costi di scontrarci con i principi prima di essere veramente pronti alla battaglia. Sbarazziamoci (rigettandole nei portali) di tutte le lucciole giganti: sono inutili e rubano spazio alle altre creature. Una cassa speciale, protetta da una banda di giganti a nord, ci consente di rivelare zone della mappa altrimenti non visibili. Non reclutiamo il cavaliere nero neutrale fino a che non possiamo permetterci di mantenerlo.
Il principe Balder può restare intrappolato nella lava: utilizziamo ponti di pietra per catturare le sue terre, e vendiamoli quando il principe raggiunge l'isola, per poi eliminarlo. Per intrappolare gli altri due possiamo attrarli sui nostri ponti di pietra e ripetere il trucchetto, oppure usare porte segrete (ovviamente chiuse!) per tagliarli fuori dai portali degli eroi. Altrimenti usiamo la forza bruta quando incontriamo le loro pattuglie... Una volta che ci sentiamo pronti, portiamo i nostri combattenti e un folletto in zona, assicurandoci che non ci siano porte chiuse nel cammino che conduce alla nostra cella. Utilizziamo l'incantesimo di guarigione per mantenere vivi i nemici durante la tortura, in modo

da farli cedere senza ucciderli. Una volta convertiti possiamo anche lanciarli in una lotta fratricida!

Livello 20 Regicide – Heartland
Lasciamo perdere l'idea di cercare il blocco di gemme: ce n'è uno, ma saremo già abbastanza impegnati per la maggior parte del tempo con le vene d'oro. Re Reginald recupera la propria energia dalle sue terre, per cui è inutile cercare di sconfiggerlo in casa sua: attiriamolo lontano dal suo castello, in territori da noi posseduti o neutrali. In questo modo non potrà rigenerarsi.
Anche dopo che il Re è morto, potrà sembrare che la vittoria sia impossibile... Carichiamo al massimo le nostre riserve di mana e invochiamo per l'ultima volta il mietitore cornuto per avere ragione delle ostinate forze del nemico. Ora, finalmente, siamo gli incontrastati Signori del Male.

Gmc



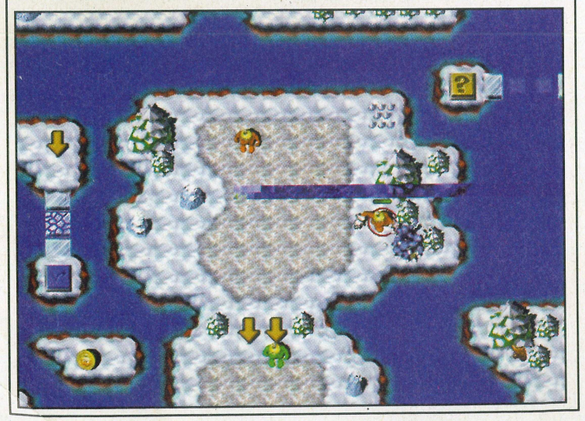
Trucchi & Segreti

IN QUESTE PAGINE TROVEREMO TRUCCHI NUOVI PER I GIOCHI CHE ABBIAMO AMMIRATO SULLE PAGINE DI GMC DI QUESTO O DEI MESI PASSATI. FACCIAMO ATTENZIONE: IL GIOCO CHE CI INTERESSA POTREBBE ESSERE PROPRIO TRA I TITOLI DI QUESTO NUMERO!

GRUNTZ

Gruntz è un gioco un po' particolare, anomalo, con una grafica semplice e pulita. La longevità è molto elevata anche grazie ai 36 livelli che dovremo affrontare, e può aumentare ancora utilizzando i codici di GMC.
Durante il gioco premiamo INVIO, poi inseriamo uno dei seguenti codici, poi premiamo ancora per INVIO per attivare il trucco corrispondente.

Mptraitor - modalità Traitor
pback2life - modalità Zombie
mpmeepmeep - modalità Turbo
mplemonbuttercremez - dopo aver completato il livello in corso passa al livello "High On Sweetz"
mpriorio - dopo aver completato il livello in corso passa al livello "Trouble in the Tropics"



TOCA 2

Grafica spettacolare, effetti speciali, intelligenza artificiale degli avversari sono solo alcuni dei punti di forza di *TOCA 2*, recensito con un voto altissimo quattro mesi fa sulle pagine di GMC. Inseriamo uno dei seguenti codici al posto del nostro nome. Sentiremo una voce che conferma che il nostro trucco è attivo.

CARTASTIC - abilita tutte le vetture
DOUBLE - abilita tutti I circuiti
SKINNY - visuale dalle ruote
TOPDOWN - visuale dall'alto
HANGOVER - il pilota si è... ubriacato!
TIMEOUT - le gare diventano lunghissime
OUCH - battaglia
RUBBER - le macchine saltellano impazzite
MOVIE - le macchine si scontrano
HIGHJUMP - bassa gravità come sulla Luna
SKATES - attiva il turbo, migliora il grip e i freni
GIRDLE - modifica il tracciato
REPEL - le macchine escono di strada

A GRANDE RICHIESTA

Ogni anno, puntuale, Electronic Arts produce una nuova edizione del gioco di calcio più famoso del mondo. *FIFA* è ormai divenuto sinonimo di qualità nell'ambito delle simulazioni calcistiche per computer, così che anche quest'anno abbiamo pensato di dedicare la copertina al gioco più amato dai nostri lettori.
La versione di quest'anno ha subito tante e tali modifiche da dar vita, ne siamo sicuri, a numerose discussioni fra quanti preferivano il sistema di gioco precedente e chi, invece, si troverà a meraviglia con le innovazioni di *FIFA 2000*. A noi il nuovo *FIFA* è piaciuto e chi ne volesse sapere di più può correre a pagina 62 per leggere la nostra prova completa.
Questo mese non abbiamo comunque dimenticato chi non è appassionato di giochi di calcio, visto che sul secondo CD abbiamo pensato di regalare un grande titolo di strategia, interamente in grafica tridimensionale, *Roborumble*. E non è che l'inizio: per i prossimi mesi abbiamo in serbo sorprese ancora più strabilianti.
Gli amanti dei giochi di ruolo troveranno poi, nelle ultime pagine di GMC, la prima parte della guida definitiva a *System Shock 2*, per cui tanti di noi avranno trascorso notti insonni... da oggi averla vinta su The Many e Shodan sarà un po' più facile.
Buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

MESSIAH

Tutti dicevano che un giorno sarebbe arrivato.

Ma nessuno se lo aspettava così.

Interplay™

ShinyEntertainment
www.shiny.com

PC CD ROM
Win 95&98

PlayStation

completamente in ITALIANO

Differenza Spettacolare

Millennium G400, *la nuova Serie di schede video ad alte prestazioni per il gioco 3D*

Super Veloce

- Esplosive prestazioni 2D, 3D e DVD
- L'unico chip DualBus a 256-bit
- AGP fuoriclasse e 16 o 32 MB di veloce memoria
- Giochi 3D, come Forsaken™ fino a 2048 x 1536 ad oltre 60 fps

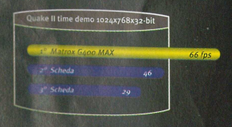
Super Realistica

- Cinerealismo 3D con il "vero" Environment-Mapped Bump Mapping
- Vibrant Color Quality™: rendering a 32 bit, texturing a 32 bit, Z-buffer a 32 bit
- UltraSharp DAC 300 o 360 MHz per una visione incomparabilmente nitida e stabile

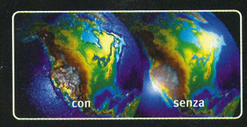
Super Versatile

- L'esclusivo DualHead Display supporta 2 schermi con 1 scheda AGP, permettendo 8 diverse combinazioni di monitor - RGB, o Flat Panel - e televisore
- L'unica scheda a gestire risoluzioni e frequenze in modalità indipendente su 2 schermi, per fantastiche esperienze in doppio video, ad alta qualità, anche su TV

Matrox Millennium G400. Una sola scheda video. Possibilità infinite.



Prima davanti a tutti



3D Environment-Mapped Bump Mapping

Una sola scheda AGP supporta due schermi

matrox
www.matrox.com/mga/italia/

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it

Tutte le caratteristiche descritte si riferiscono alle schede in confezione retail; potrebbero, in parte, non essere presenti in alcune versioni per l'integrazione. Per i benchmark si veda www.matrox.com/mga/intermediate/fineprint/. Drakan Order of the Flame, è un marchio ™ e © di 1998-9 Psygnosis Limited. Slave Zero è un marchio registrato di Accolade, Inc. © 1999 Accolade, Inc. Il Matrox G400 TechDemo è stato realizzato da Digital Illusions. Expendable è un marchio registrato di Rage Software. Combat Flight Simulator, Copyright © 1999 Microsoft Corporation. Quake II © 1997 id Software Inc. Forsaken™ 1998 Acclaim Entertainment Inc. Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari.